

本期焦点："三星电子杯"WCG2008德国总决赛战地纪实
售价6元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月刊 总第281期
www.popsoft.com.cn
24
梦想世界1.0版火爆公测
惊艳活动迎新年
Merry Christmas!!
温馨圣诞
温情元旦
1.0正式版
梦想世界 在线
www.henhaoji.com
多益网络
www.henhaoji.com
P51
P104
P121
从入门到进阶
——主流显卡玩转攻略
等待，寂寞如雪
——CWoW的深秋渴望
《孢子》进阶攻略
ISSN 1007-0060
24>



开心
永久免费
KX.91.COM
《开心》爆开心
12月
等你引
六大开心爆点
无厘头的新仙事
至尊开心大法
无与伦比的Q版视觉
内外双修的养成系统
智勇双绝的战斗模式
花样百出的副职技能
前所未有的DIY宠物
史上超爽的懒人系统


爆!
开心
公测新手礼包
一起变Q吧，爆多好礼讨你欢心！
五大《开心》礼包，想不开心，都难喔！
1级 公测纪念宠1只；10级本职业精品1套；神之祝福7天
30级 30级本职业精品1套；神之祝福7天；斑斓石10颗
50级 50级本职业精品1套；双倍经验药水10瓶；血脂石8颗
70级 70级本职业精品装备1套；杀手符8张；+1补天石礼包10个
100级 100级本职业精品装备1套；双倍经验药水10瓶
91.com
网龙公司
玩家登陆以下网址：HTTP://HAPPY.KX.91.COM，输入验证码KX82888288，便可获得价值388元公测礼包





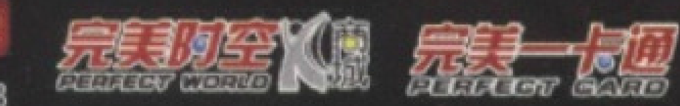
新兵紫色装备 辅助神速升级
新兵精致时装 装扮靓丽三国
新兵特制系统 解答征战迷津
新兵重磅活动 轻取神秘大奖













CONTENTS 目录

2008年第24期 总第281期

24
2008
本期推荐

网络时代

谁有病？



——透视"网瘾变成精神病"的口水战

网瘾患者的称号将与"精神病患者"等同起来，这意味着精神病患者的准入门槛也将进一步降低。

实用软件

Vista将被抛弃？

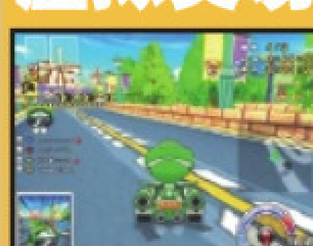


——Windows 7新体验

微软在PDC大会上展示全新的操作系统产品Windows 7。可怜的Vista就这样被抛弃了吗？

在线争锋

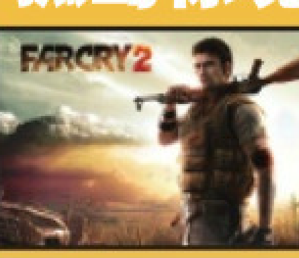
虚拟交易的猫鼠游戏



免费网游厂商出于对人民币玩家的保护，实际也是出于对自己盈利模式的保护，与那些"下等玩家"玩起了猫鼠游戏。

攻城略地

孤岛惊魂2



本作既是一款高自由度的FPS游戏，又是一款情节曲折的角色扮演游戏，它是非洲原野上的GTA。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年12月16日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

平和竞技

德国是一个人文和科学积淀非常深厚的国家，如黑格尔、马克思、爱因斯坦都是德国人。但这个国家也曾经非常疯狂过，自著名的“水晶之夜”之后，德国人把除《我的奋斗》之外大多数的科学和思想著作都扔到火堆里。同样的事情我们的老祖宗也曾经做过，焚书坑儒，结果是让后人感叹“坑灰未冷山东乱，刘项原来不读书”。可见单纯的狂热并不能保证事情按照想象的方向发展，越胡来，死得越快，这是希特勒和秦始皇都用行动证明了的。

奔赴德国的时间正是一个敏感时刻。次贷危机引起的金融风暴席卷全球，欧洲也是重灾区，欧元不断贬值，8月份与人民币的汇率还是接近1比11，到了中国队出发的11月初，就只有1比8.6了。但更重要的是在年中奥运火炬在欧洲传递时，从总理开始德国方面传达出的不友好信号，这使得下半年无论是商务还是旅游，前往德国的人数锐减。虽然高傲的日耳曼人嘴上不说什么，但心里着实惊慌，否则我们也不会在科隆城里看到那么多针对中国游客的专项服务，包括中文说明、道路指引、客房服务什么的。显然德国人还是很务实的，拿着大帽子扣人既冲动又愚蠢，德国人看看希特勒，中国人看看秦始皇，就明白双方都是输家，只有脚踏实地的交流，才是共赢的道路。

所以虽然出发前一再被叮嘱要注意安全，小心新纳粹什么的，但中国人在德国的日子还是非常开心的。除今年出线的选手没能进入最后决赛是个很大的遗憾之外，其他的各方面都很好。电子竞技之所以可被纳入竞技体育的范畴，就在于它的目的不仅仅是为夺标，也能让不同语言不同种族的人有更多机会彼此了解。在前往场馆的道路上，我们和阿根廷人还有英格兰人成了朋友，在吃午饭的运动员餐厅里，我们又和乌兹别克斯坦及俄罗斯选手一起举杯，尽管没有夺标，但我还是觉得我们没有白来。

其实所谓竞技，核心就是这样平和，大家在一起喝彩、聊天、喝酒。比赛只是个途径而已，朋友才是值得一生珍惜的收获。

2008年11月6日，冰河于法兰克福机场归国之际

下期预告

专题企划： 2008年中国电脑游戏产业报告
实用软件： XBMC媒体中心
攻城略地： 使命召唤——战争世界

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河　北 尚　骥	安　徽 王一州	北　京 李润实	黑龙江 钟　国
四　川 赵　刚	新　疆 陈耕耘	广　东 颜嘉成	辽　宁 刘　松
内蒙古 高　飞	广　州 王行思	江　苏 诸　佳	陕　西 张亚昕
安　徽 赵春烨	黑龙江 王海诚	湖　北 赵利青	江　苏 蒋　明
天　津 孟庆昊	北　京 魏鹏飞	吉　林 陈思博	贵　州 郑　荣

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



摇滚也“山寨”——《疯狂吉他》双件套装

■晶合实验室 8神经

厂商：音唯响游戏软件有限公司（Yinweixiang Game Software）
售价：Eway PC吉他280元/Eway架子鼓398元
附件：《疯狂吉他》游戏光盘一张
上市状态：已上市
咨询电话：0510-81029809-8002
推荐：喜欢摇滚乐和音乐游戏的玩家

随着《吉他英雄——世界巡演》和《摇滚乐队2》在家用机平台的全面上市，摇滚音乐游戏风暴又一次席卷欧美市场。虽说此类游戏现在在欧美红极一时，但国内玩家的接受度还相当低，主要原因就在于其需要价格不菲的专用游戏硬件来配合着玩。不过，国内厂商向来善于把握商机，江苏无锡的音唯响游戏软件有限公司开发的《疯狂吉他》乐器双件套装算是填补了这项空白，这个套装包括仿真吉他和架子鼓各一件（可单独购买），并对应音唯响自己开发的《疯狂吉他》游戏。

Eway PC吉他

这款吉他共有红蓝两种颜色，本次拿到的是红色款。首先可看到吉他采用两段式设计，在琴颈与琴身结合处做了一个弹簧锁扣，两边对插就可连接在一起。两段式设计便于运送和放置，这也是目前同类游戏吉他大多采用的设计方式。不过这个弹簧锁扣并不是很紧，使用时间一长可能会出现松动、个别按钮失灵的现象，只要将其拔出后重新对接，就又可恢复灵敏。

再来看看琴颈，上面有5个一组共两组按钮，颜色与《吉他英雄》系列的绿红黄蓝橙一样。低把位（靠近琴头端）的一组按钮比较大，也是游戏中常用到的；而高把位的一组按钮除体积较小，颜色和功能其实都与低把位的一样。之所以会多设定这么一组按钮，可能有出于方便手小的玩家（例如小朋友或女性玩家）使用的考虑，另外，在弹一些Solo（独奏）的旋律时，如果能练好高把位的弹奏，也会显得有型有款。不过从形状上来看，这10个按钮的设计显得有些不够时尚，同期《吉他英雄——世界巡演》和《摇滚乐队2》的吉他为了让品位按钮的颜色不那么显眼，仅仅在按钮的边缘标上了颜色，这样能让整个琴颈的颜色尽量显得浑然一体，更像一把真实的吉他。相比之下，Eway吉他在品位键上的设计显得太保守，让吉他的玩具感显得比较强。

不过，由于Eway吉他采用USB接口，因此能被电脑准确识别。在控制面板中打开游戏控制器界面，可看到Eway吉他除所有功能键



红色款吉他的外观



琴颈和琴身结合处的弹簧锁扣


Eway吉他的10个品位按钮造型过圆，颜色也太鲜亮

之外，连颤音摇杆也能被游戏控制器所识别为“Z轴”，这是其一大优点。之前一些玩家用转接器将PS2游戏机的吉他转接到PC上来玩《吉他英雄3》，但颤音摇杆却无法被转接器所支持，如果使用Eway吉他就没有这个遗憾。因此，除能直接拿来玩《疯狂吉他》之外，Eway吉他也可比较好地用到PC版的《吉他英雄》系列上，在性价比上获得了提升。


脚踩的质量让人有些担心


架子鼓的4个鼓面灵敏度还是让人满意


按钮上还有着PS系手柄的标记


支架采用铝合金管和工程塑料件组合，稳固性一般

Eway 架子鼓

相比吉他，Eway架子鼓显得要奇怪一点。这款架子鼓的包装上还印着“For Wii/PS2/PS3”的字样，打开包装一看，鼓的造型跟《摇滚乐队》的架子鼓一模一样。很明显，这款鼓最初是国内工厂为《摇滚乐队》生产的兼容鼓，主要出口到国外去销售的，现在顺便用来支持《疯狂吉他》，能节省很多设计和生产成本。

架子鼓一共有4个鼓面和一个脚踏，在困难模式下，玩起来还是很有挑战性的，如果没有接受专业鼓手的训练，很容易手忙脚乱。鼓面的灵敏度够高，手指轻敲都能感应，而脚踏的硬塑料质地看起来有些让人担心，估计脚劲大的人会比较容易踩坏，建议玩的时候最好不要穿硬底鞋。鼓的主体正中间有一个操作区域，保留着游戏手柄上的十字键和功能键，4个主要功能键上还打着PS系游戏机手柄上的○□△×标记。相比吉他，架子鼓给人的感受有点对不起它的价格，最大问题在于敲击鼓面发出的声音实在是太响了，很容易就掩盖住游戏里的鼓声。如何控制敲击鼓面发出的声响，也是《摇滚乐队》等游戏一直在解决的问题，玩家如果实在难以忍受，可以考虑给鼓面垫上塑料泡沫或厚围巾一类的东西，在不损失灵敏度的前提下能让噪声得到一定缓解。

既然这款架子鼓原本是支持游戏机上《摇滚乐队》游戏的，在改装为《疯狂吉他》用鼓之后是否还保留了游戏机的功能呢？在用PS2的《摇滚乐队》游戏进行测试之后，笔者很遗憾地发现PS2已经无法识别这款架子鼓，询问厂商后得知对游戏机的支持确实已被完全屏蔽。


架子鼓的组装很简单

据悉音唯响明年初时要将《疯狂吉他》网游化，但要让每个感兴趣的玩家都投入600多元来购买外设，还是过于昂贵了，既如此为什么不保留对游戏机的支持，先扩大购买这款鼓的玩家群体，再吸引他们来玩网游呢？

最后，《疯狂吉他》这款游戏本身还是要提一提。《疯狂吉他》在各方面对《吉他英雄》的模仿都像模像样，连界面都如出一辙，不过，在最核心的音乐感上相比还是逊色，弹奏判定的精确度也还需要加强。



能想到把现在欧美最火的吉他类游戏克隆到国内，音唯响的决策还是值得赞赏。不过游戏还需要长期保持更新和进步，才对得起玩家购买硬件的花费，音唯响前面的路还很长。总的来说，《疯狂吉他》两件套装适合那些喜爱摇滚乐和音乐游戏的玩家，而且可以分开购买。P



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



掌中影院——爱可视ARCHOS 7个人多媒体播放器

■晶合实验室 壹分

厂商： 爱可视（ARCHOS）　　**上市状态：** 已上市
售价： 3999元（160GB）/4999元（320GB）
咨询电话： 0755-83734678
附件： 耳塞、充电器、说明手册等
推荐： 资金充裕的高端用户


机身背面隐藏的支架非常方便

ARCHOS 7是爱可视最新的旗舰级个人多媒体播放器，同时推出的还有ARCHOS 5和5G两款产品，爱可视公司对它们的期望却绝非一个多媒体播放器那么简单。根据厂商提供的资料，爱可视将这一系列的新品定位为“IMT”设备，所谓IMT就是Internet Media Tablet的缩写，中文直译就是“互联网多媒体平板设备”。

IMT的定位与目标实际上与MID（移动上网设备）类似，只不过MID是PC系统向手持式设备的延伸，而IMT则是手持式设备向互联网的延伸，或可简单理解为MID基于英特尔的X86架构，而IMT则是基于嵌入式的ARM处理器。ARM是一家英国公司，其ARM架构处理器被各种终端设备广泛采用，如手机、路由器、个人多媒体播放器、机顶盒、DVD影碟机等。与英特尔的Atom处理器相比，ARM处理器的体积和功耗更小，并已获得大量厂家的支持。ARCHOS 7采用ARM公司最新的ARM Cortex A8超标量微处理器，这也是这款处理器首次被用于个人多媒体播放设备。Cortex A8处理器采用65nm工艺制造，是第一款基于ARMv7架构的处理器，能对H.264和MP3等多媒体格式提供支持，运算能力达到2000DMIPS，功耗还不到300mW。


机身底部的数据接口，未来的功能扩展全靠它

送测的ARCHOS 7为160GB版本（另有320GB型号），采用7英寸16：10触摸式液晶屏幕，分辨率达到800×640，测试中画面显示效果优秀，色彩自然通透，文字清晰锐利，高速运动画面流畅自然，没有拖影等不良现象。这款产品最大的特色是功能丰富，从3G无线网络到WiFi，从各种多媒体文件播放到动态Flash游戏全面支持，几乎涵盖目前用户全部的娱乐需求。而其内置的Opera浏览器更是拓展了产品的应用范围，爱可视表示其产品打开网页的速度和浏览效果均要优于目前的手持式设备，受限于国内的网络条件，我们没有测试ARCHOS 7的3G网络支持情况。

电源适配可更换不同规格的插头

这款产品以内置插件形式提供全面的功能支持，并为将来的功能扩展留下了机会。ARCHOS 7除通吃目前几乎所有视频格式之外，还能对H.264编码的高清视频文件进行硬解压，并自动转换为适合的分辨率播放。影院插件则允许用户以MPEG-2/VOB格式和AC3（5.1环绕声）音频格式，从电脑向ARCHOS 7直接拷贝DVD电影。远程电视功能可通过WiFi连接将正在播放的电视内容发送到电脑或智能手机等设备中。另外这款产品还支持网络电视和广播，并提供了友好的浏览界面。

据悉在随后的几个月内，爱可视还将为ARCHOS 5/5G/7系列产品推出多款附件，其中包括支持3小时快速充电的DVR录制底座，支持DVB-T和DTT数字地面电视信号接收的移动电视接收器，针对极限运动玩家的头盔式摄像头和FM线控耳机等。



ARCHOS 7是一款有望彻底改变个人多媒体播放器应用局面的产品，强大的性能和全面的功能可带给用户全新的应用感受。不过相对而言，IMT产品的应用扩展方式较为被动，对于习惯了PC平台的国内用户而言可能需要一个适应的过程。作为一个强大的多媒体终端设备，我们推荐资金充裕的高端用户选择ARCHOS 7。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆



功能全面
——微星G45M主板

■晶合实验室 壹分

厂商：微星（MSI）
售价：待定
咨询电话：0755-82829299
上市状态：即将上市
附件：说明手册、驱动光盘等
推荐：中低端用户

继英特尔P45/43主板芯片组之后，整合型芯片组G45也出现在我们面前。由于上一代整合型芯片组G35规格过于保守，各主板厂商应者寥寥，加之今年竞争对手的整合型芯片组性能大幅度提高，受到消费者青睐，因此英特尔在G45的设计上着实下了一番功夫。

根据官方公布的资料，G45支持LGA 775接口，1600/1333/1066/800MHz FSB的Core 2 Extreme/Core 2 Quad/Core 2 Duo/Pentium Duocore/Celeron等酷睿架构的处理器，内部集成GMA X4500显示核心，能够支持DirectX 10和Shader Model 4.0，并在3D性能上超出上一代产品不少，还可支持HDMI输出与HDCP协议，同时还提供对H.264和VC-1高清视频格式的硬解压功能，在多媒体娱乐方面的表现令人期待。另外为提高G45芯片组的竞争力，英特尔在南桥搭配上也有新的举措，G45可与ICH10或ICH10R南桥搭配，可以说在规格方面与主流的P43/45没有太大区别。

微星送测的这块主板采用GM45+ICH10R南桥芯片，提供1个PCI Express ×16显卡插槽、1个PCI Express ×1及2个PCI插槽，其中PCI-E插槽都基于PCI-E 2.0总线，带宽是PCI-E 1.1的两倍，而独立的PCI Express ×16插槽则为用户日后升级显卡留下充足的余地，不用再顾虑主流显卡在整合型主板上无法发挥全部实力。这款主板提供4条DDR2插槽，可支持双通道DDR2 1333/800/667MHz内存，最大内存容量为8GB，还提供6个SATA 3Gb/s接口，并支持RAID 0/1/5等多种模式。这款产品还通过附加的JMicron JMB 381控制芯片提供了1个IDE接口，便于用户保留使用过去的硬盘和光驱。

扩展接口方面，这款产品通过集成的JMB 368芯片提供了IEEE 1394接口，板载符合HD Audio规范的Realtek ALC888 7.1声道声卡和Realtek 8111C 10/100/1000Mb自适应网卡。背板接口包括4个USB 2.0、1个网线、1个IEEE 1394和PS/2接口，视频输出接口采用VGA+DVI组合。接口数量可满足普通用户的日常需求，不过遗憾的是主板上并没有提供HDMI输出接口。

微星G45M主板采用3相供电设计，电路中使用了多颗高品质固态电容和铁素体封闭式电感，做工用料中规中矩。D.O.T控制技术可在系统满负荷运转时自动对CPU超频，根据厂家的资料，超频幅度最高可达12%。通过板载的Intersil ISL6333 PWM芯片，这款主板具备与微星高端产品相同的功耗控制能力，这颗芯片是一个3相PWM控制器，能以±0.5%的精度对电压进行调节和控制，不仅有助于提高主板寿命，对节能和超频也有一定好处。


G45芯片


背板接口

性能测试采用英特尔酷睿2 E8400处理器和1GB KINGMXA DDR2 1066×2内存，测试项目为PCMark Vantage和3DMark Vantage/06，另外还增加了H.264和VC-1视频的解压测试。从测试结果来看，微星G45在办公和日常应用方面的性能表现不错，新的X4500集成显示核心虽然比上一代产品性能更好，但仍然无法满足大型3D游戏的要求，不过其对H.264视频的硬件解压能力令人满意，CPU占用率始终在10%以内，而VC-1则仍停留在部分解码的水平，CPU占用率较高。

微星G45M测试成绩一览

测试项目	设置	得分
PCMark Vantage	总分	4285
	Memories	2605
	TV and Movies	3167
	Gaming	2726
	Music	4642
	Communications	4299
	Productivity	3892
	HDD Test	3792
3DMark 06	1280×1024/默认设置	1198





在3D性能方面，G45并不是目前最好的整合型芯片组，但除了这一点，G45在办公、高清视频播放、扩展支持方面的表现都令人满意，全面的功能和良好的性能是我们推荐微星G45M的理由，建议中低端用户和对小尺寸系统有需求的用户考虑。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：未知



720P拍摄
——通用电气E1050TW数码相机

■晶合实验室 电子土豆

厂商：通用电气（GE）　　上市状态：已上市
售价：1599元
附件：充电器、说明书、USB连线等（样机）
咨询电话：800-999-8236
推荐：喜欢触摸屏，对视频拍摄有一定要求的用户

在德国举行的Photokina 2008世界影像博览会上，通用电气旗下的“通用影像”（General Imaging）发布三款消费数码相机新品——E1050TW、GE E1055W和GE A1030，我们这次收到的E1050 TW是一款拥有1010万像素CCD（1/2.33英寸）、28mm广角/5倍光学变焦镜头和3英寸LCD的主流便携机型，支持720P视频拍摄是其一大特色。


机身上方的流线形银色亮条装饰

GE E1050 TW有银、黑、红三色可选，样机为磨砂黑色金属外壳，辅以流线形银色亮条装饰。机身造型简洁明快，各边角均进行了圆弧处理，模具精细接缝均匀，颇具大厂风范。机身尺寸为93mm×58mm×23.8mm，重145g（不含电池和SD卡），虽然算不上“超薄”，但仍可轻松放入口袋。

机身正面有Logo和技术参数贴纸，右侧是口径较大的镜头，闪光灯与自动对焦辅助灯位于左上方。电源开关、快门、回放键和变焦拨杆位于机身顶部，底部有电池/SD卡仓、HDMI输出和三脚架接口。其背面仅有一块大大的3英寸触摸式液晶屏，右侧设置一个兼具挂绳口功能的迷你手柄，可有效提升握持手感。

它采用5倍光学变焦的全玻璃广角镜头，焦距为5.1～25.5mm（等效35mm焦距28～140mm），支持光学防抖。虽然没有手动功能，但它提供自动、手动曝光（可设置对焦模式、ISO、白平衡和±2.0EV曝光补偿，相当于P档）、动画录影、全景合成、场景（共12种）及防手震（高ISO电子防抖）等模式。其开机速度很快，快门时滞较短，触控菜单简洁明了，很容易上手，不过它拍摄时不能显示光圈和快门值，有一定不便。E1050采用1050mAh锂电池，一般可拍摄约150张照片，如使用闪光灯拍摄张数会相应减少。

E1050最大可拍摄3648×2736的照片，并支持最高1280×720/25fps的无限时短片拍摄，将DC的视频拍摄能力提升到了720p级别。它提供面部识别、笑脸识别等热门拍摄功能，面部识别灵敏度尚可，如果被拍摄人物眨眼，其眨眼侦测功能会及时提示用户补拍一张。在摄影灯下E1050的自动白平衡偏暖，而手动设置白平衡后则获得了理想效果。ISO 80下噪点不太明显，ISO 400范围内噪点基本能接受，但再往上提升图像颗粒化比较明显。室外拍摄自动曝光准确，画面锐度不错，色彩还原准确。


触控菜单简洁明了


摄影灯下的手动白平衡拍摄，色彩还原比较准确

通用电气E1050数码相机规格表

影像感应器	1/2.33英寸CCD，有效像素1050万
影像尺寸（像素）	3648×2736（10M）、8M、5M、3M、0.3M及16：9、3：2等
镜头	5倍变焦，焦距5.1～25.5mm（等效35mm焦距28～140mm）；F3.3～5.1
最近对焦距离	60cm，微距模式5cm
液晶显示屏	3.0英寸，23万像素触摸屏
存储	内存（约26MB），SD/SDHC存储卡
场景模式	运动、室内、雪景、烟火、博物馆、夜景、儿童、绿叶、夕阳、玻璃隔层、风景、夜景人像、人像
感光度	自动，ISO 80～3200
白平衡	自动、日光、阴天、荧光灯、冷白荧光灯、白炽灯、手动



GE E1050TW是一款做工精致、功能齐全、画质良好的便携DC，720p视频拍摄是其一大亮点，而28mm广角也为风景拍摄提供很大便利。其触摸屏操作简单易上手，目前市场价位也不高，值得喜欢便携机型，尤其是喜欢随手拍短片的家庭用户考虑。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



时尚音乐元素
——漫步者H230耳塞

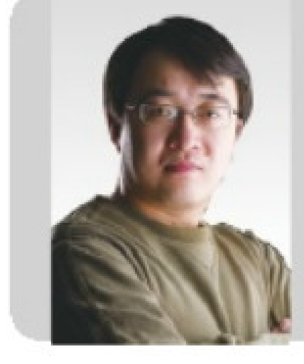
■晶合实验室 壹分

厂商：漫步者（Edifier）　上市状态：已上市
售价：128元　咨询电话：800-820-5526
附件：说明手册、驱动光盘等　推荐：中低端用户

漫步者H230是继H260之后的又一款入耳式耳塞，不过它并不是H260的改进或缩水版本，而是一款独立的产品。从外观上就能看出H230是针对追求时尚、喜爱流行音乐的用户而设计。耳塞的腔体采用铝金属切削工艺制成，主体采用白色烤漆结合磨砂与抛光两种不同的金属表面，不仅外观漂亮质感出众，也提高了产品的耐久度。

测试中我们发现，H260的3种硅胶套柔顺舒适，不过尺寸都略微偏小，虽然在隔音效果方面有所损失，但佩戴舒适度明显提高，适合长时间聆听。H230还提供了一条3.5mm转2.5mm立体声插头的转接线，便于用户在手机或其他设备上使用。H230的音色具有漫步者耳塞一贯的温暖风格，低频表现较突出，下潜深度和速度较好，中高频则相对平淡一些。


附送三种规格的硅胶套



H230的做工和造型设计令人满意，在100多元的价位上，我们很难找到比这款产品做工更好，造型更时尚的耳塞了，无论是搭配iPod还是音乐手机都很不错。音质表现上对低频的诉求较多，音色温暖，整体听感还是比较舒适的，值得追求性价比的用户选择。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

节能先锋
——爱国者BTX-400S电源

■晶合实验室 壹分



厂商：爱国者（aigo）　上市状态：已上市
售价：298元　咨询电话：400-610-6666
附件：电源线、说明手册、质保卡等　推荐：主流装机用户

爱国者最近又推出了8款自有品牌的电源产品，我们收到的样品是焱龙BTX-400S，基于英特尔+12V 2.3标准设计，具备欠压、过流、过载、短路与过压等多项保护功能和智能热敏温控系统。这款产品采用12cm风扇，散热效果不错，外壳厚度达到0.8mm，连接线平均长度达40cm，并提供了4个+12V电源插头、4个SATA插头、1个20Pin+2个4Pin主板电源插头和1个6Pin显卡电源插头。

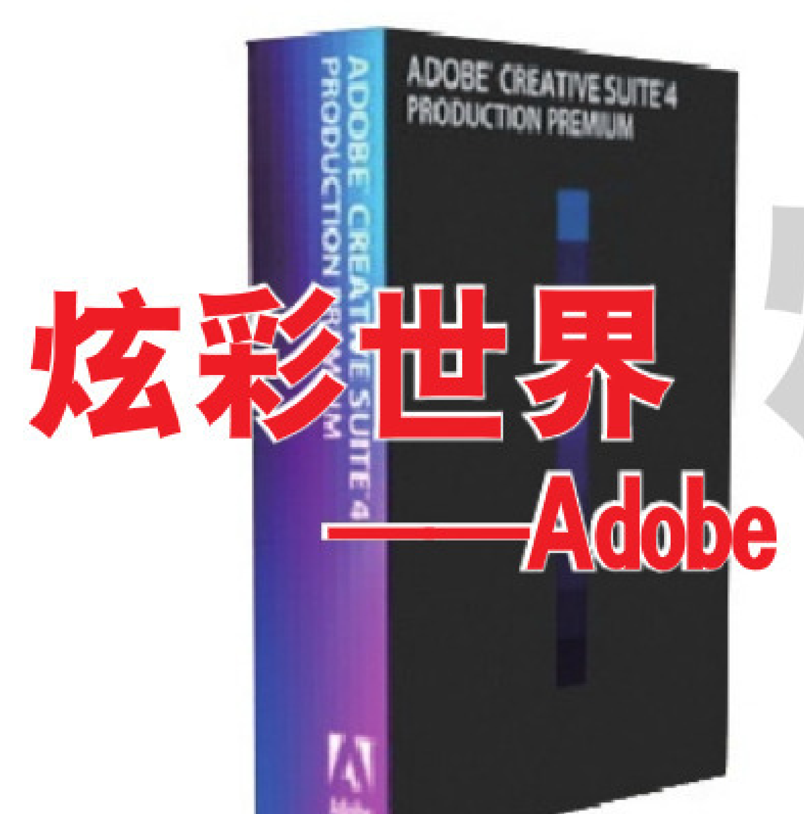
这款产品额定功率为300W，最大功率400W，采用转换效率为95%的主动式PFC，厂商表示其中运用了爱国者独有的POWER85技术，即在20%、50%、100%负载下电源的转化率都能达到85%以上。电路采用了SMT（Surface Mounted Technology，表面组装）贴片技术制造，PCB布局紧凑、分区明晰，元件排布整齐有序，没有普通电源中常见的歪斜或粘结剂随处可见的情况。



爱国者虽然是电源领域的新品牌，但其在国内IT市场经营10年以上，建立了齐全的销售和售后体系，相比许多进入新产品领域的品牌要具有一定优势。BTX-400S电源做工用料均很不错，高转换率的主动式PFC可有效节约电能，并提供了良好的稳定性，值得主流装机用户选择。



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



炫彩世界
——Adobe Creative Suite 4 Production Premium

■晶合实验室 Mu

厂商：奥多比（Adobe）
上市状态：已上市
售价：1699美元（英文版，中文版价格待定）
咨询电话：010-58657700
附件：无（送测样品）
推荐：多媒体设计用户

网络世界的丰富多彩大多归功于无处不在的图片、视频、动画等多媒体资源，而这些资源多半又得归功于Adobe公司提供的多媒体编辑制作工具。

Adobe收购Macromedia之后，一直致力于将各种多媒体工具整合在一起，在多次尝试之后，推出的Adobe CS4已经堪称成功。

我们评测拿到的是英文版本，大约4.1GB，包括Adobe推出的Photoshop、Fireworks、Dreamweaver、Flash、InDesign、Illustrator、Premiere等几乎所有产品的最新版本，不过用户通常并不需要其全部组件，因此Adobe按照用户不同的需要分为Design Premium、Design Standard（针对印刷出版设计），Web Premium、Web Standard（针对网页设计），Production Premium（针对在线广播设计），Master Collection（针对跨媒体设计）几种套装，包含有针对性的组件。Adobe CS4提供Bridge等整合组件，通过集成，用户可以在各创作组件中内容移动和跨组件修改，无需转换即可实现即时更新，例如用户可以在Flash组件上使用部分Photoshop的功能直接修改PSD图像的图层等。

除了整合集成外，Adobe CS4修改了界面（图1），将菜单和部分重要按钮挪到标题栏（这点视窗口大小而定），同时整合各设置窗口，增大用户设计可用的范围，并提供不同的布局方案以供选择。

Photoshop对于平面图形的处理功能目前还无人能及，新版本修改了对初学者有较大难度的蒙版的使用方法，直接提供一个蒙版面板（图2），提供调整边缘、色彩范围及反相等功能。当然最大的进步还是对于3D的支持，不但支持常用3D文件格式，而且可自行设计3D模型，并有专门的高级3D模式面板，但还不能和专业3D设计工具相比。而普通用户最关心的还是对于数码照片的处理，新版本提供的智能对象、全景缝合、高动态光照渲染（HDR）功能能帮助摄影师体现自己的创意。智能变换比较有趣，它可以通过对图像中的内容进行自动判断后决定如何缩放图像，虽然目前还不是特别准确，不过是个很好的创意。

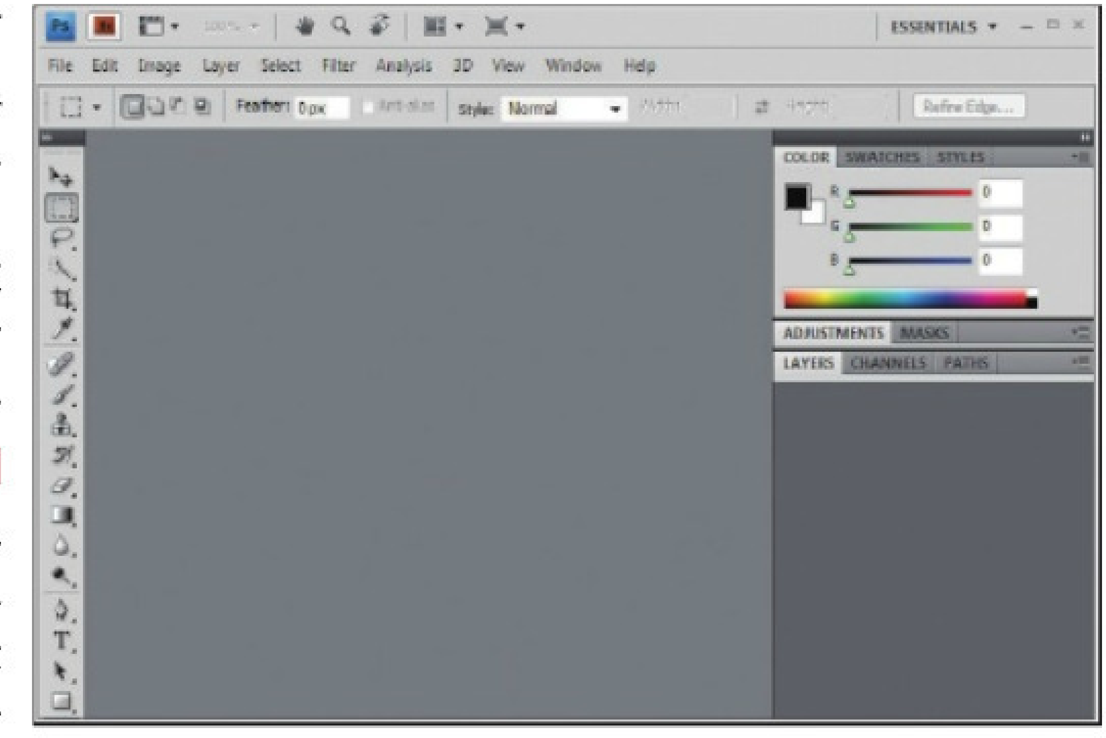


图1

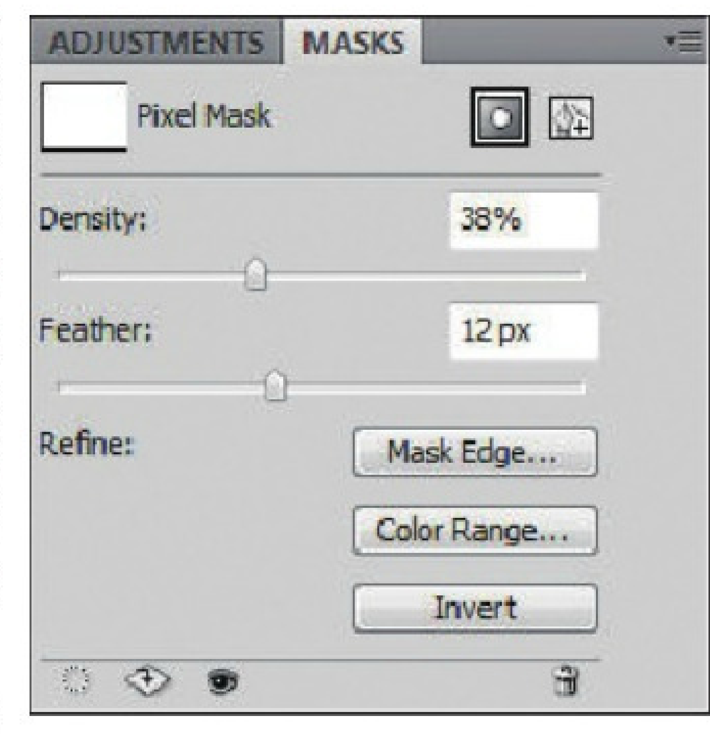


图2

Flash也可将元件进行3D旋转等动画处理，新加喷枪工具可以制造多个随机点营造雪花气氛，Deco工具只需一次点击就可制造大片规则图案，让用户省时省力（图3）。骨骼工具可以处理链状物品模拟骨骼动作。改进的动画编辑器体验对关键帧参数的细致控制，包括旋转、大小、缩放、位置和滤镜等都可以直接调整，并以图形显示。

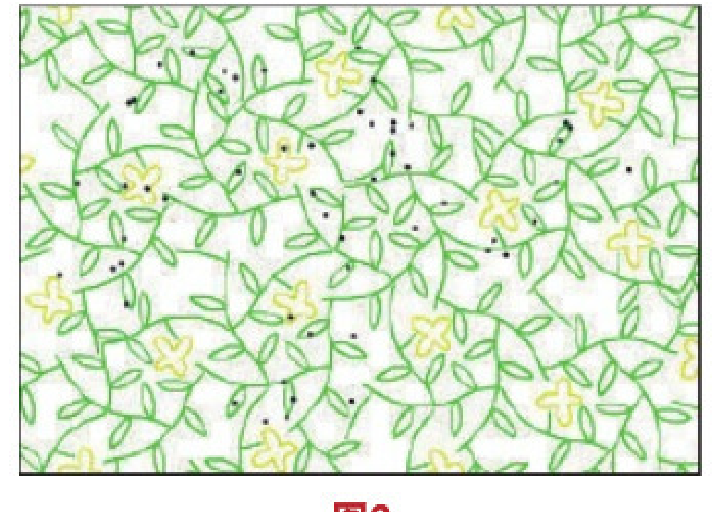


图3

Adobe CS4主要通过Bridge组件管理所有的媒体档案，而Device Central收录了450多个厂商的设备简介，用户可借此测试设计出的产品在设备（通常是移动设备）上的表现。此外还扩展了团队协作功能：Adobe ConnectNow实现同事或客户间的实时合作，Adobe Kuler共享配色方案等。因此无论针对个人还是企业，Adobe CS4都能很好地提高创作效率。



要将Adobe CS4新功能讲完需要很大的篇幅，不过普通用户常用的还是Photoshop及Flash，用户完全可只安装这两个组件。至于其中许多整合组件、团队协作功能，对普通用户实用性并不大。新版本的改进总体来说更加智能化和一体化，外加上很多节省用户操作的改进，可以说是值得称道的。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★



权威、专业——金山词霸2009牛津版与金山快译2009专业版

■晶合实验室 Mu

厂商：金山软件（kingsoft） 上市：已上市
售价：288元（金山词霸2009牛津版终身授权）/ 158元（金山快译2009专业版终身授权）
附件：用户手册、正版用户服务卡 咨询电话：010-82331816
推荐：需要英语翻译的用户

在国际化趋势下，英语已经随处可见，不很熟悉英语的人看到英文就觉得头大，即使是英语熟练的人士也会有不认识的专业术语。因此一本英语翻译词典就如同小学时候的新华字典一样必备。

作为老资格的翻译软件企业，金山软件联合牛津词典发布了《金山词霸2009牛津版》（图1），是双方合作开始的第一个版本，包括《新牛津英汉双解大词典》在内的6本权威牛津词典及98个学科的专业词典，可以说是词汇量达到了最大限度。同时发布的还有《金山词霸2009专业版》《金山词霸2009企业版》《金山词霸2009手机版》《金山快译2009专业版》，加上更早时候的《谷歌金山词霸合作版》，整个产品线针对用户不同的需要，涵盖了PC、手机、在线平台。

图1

我们拿到的是《金山词霸2009牛津版》，是整个产品线内容最丰富的版本。由于词典占用空间很大，默认只安装包括6本牛津词典在内的共15本词典，还有135本词典需要用户选择安装或从网上下载。当然所有词典都可由用户管理，并调整顺序以排布优先级，这样专业翻译时就可设定该专业词典在最前，更加方便。

《金山词霸2009牛津版》附带的迷你背单词工具加上32万美式真人语音、200万中英会话句库，相信对于普通用户学习纯正的美式英语很有帮助，不过我们默认安装的词典加上真人语音共占用2GB硬盘空间，幸好现在主流硬盘越来越大，2GB也算不得什么了。

虽然《金山词霸》一直以内容权威丰富为主要卖点，但新版本在功能上也有不少更新。屏幕取词窗口不再紧随鼠标而是有一小段距离，这样方便用户鼠标指向之后及至下方的单词。另外它支持OCR识别功能，用户可对加密PDF文档内的单词进行取词翻译。另外，通过与Google的合作翻译功能支持整段及网页的Google在线翻译。

《金山词霸2009》可以自动识别单词的时态及单复数形式，支持“?”“*”通配符进行模糊查找，不过对于某些拼写错误识别率不高，只有部分错误能给出可能的拼写形式供用户识别。

《金山快译2009专业版》（图2）提供批量翻译、内码转换、写作助手及聊天翻译助手等功能，批量翻译功能其实《金山词霸》也可以实现，但是快译对句式的翻译要更好些，并且可以直接对多个文本进行翻译，词霸则需要拷贝多次，较为繁琐。内码转换主要是针对繁简中文的转换。写作助手可以自动帮助用户完成单词，如同目前中文输入法的联想功能。聊天翻译助手适用于QQ、RTX、MSN、雅虎通，可以对翻译聊天窗口中语句进行中英、英中等翻译。

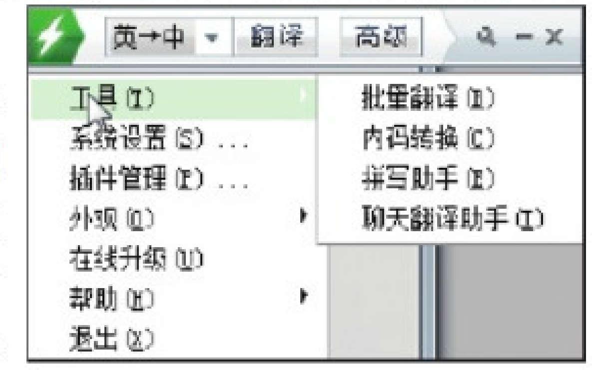


图2

功能测试

英语词汇量我们不可能全部测试，不过我们搜索到最长的一些单词进行测试，包括“pneumonoultramicroscopicsilicovolcanoconiosis”（硅酸盐沉着病）等十余个超过20个字母的单词都能找到翻译，词汇量可见一斑。

对于整段的翻译目前还没有非常好的翻译软件，金山词霸2009牛津版可以使用Google在线翻译及金山快译，我们测试了微软公司网站上的英文介绍（图3），Google在线翻译比较准确恰当。但是我们用大众软件网站的自我介绍文字测试中翻英，则两者效果都欠通顺，只能勉强读懂而已。


图3



金山词霸一直以来就是优秀的词典工具，2009牛津版通过与牛津词典、Google在线翻译等的合作，使得词汇量和整段翻译准确率都得到了极大的提升，是用户进行翻译的优秀助手。不过在功能上还需要提升错误识别及整段翻译的准确率。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

科隆苍穹下

——“三星电子杯”WCG2008德国总决赛战地纪实

■本刊记者 冰河

2008年对于中国体育界是一个充满荣耀与悲伤的年份。对于中国人来说，2008这个数字已具有一种象征意义，期待已久的奥运会终于在中国北京成功落幕，51块金牌、21块银牌、28块铜牌总计100块奖牌的成绩，以及华丽盛大的开闭幕式表演，让世界领略了中国在经济、文化、体育等方面的强大实力，也让中国人面对世界的审视时更加骄傲自信。但另一方面，世界比赛“四大皆空”本土联赛又糟透的中国足球、刘翔折戟预赛便再无亮点的中国田径、年末闹出“贪污奖金”风波的中国跳水界，都昭示着在繁华亮丽的外衣下，中国体育也正面临着诸多阴暗和曲折。而这个事实在中国体育第99个竞技项目电子竞技的领域，则体现得更加明显。风光一时的联想IEST全球电竞大赛的悄然撤销，ESWC大赛至今欠发的奖金和混乱的组织，WEG、CEG、GOC等联赛的消亡，都暗示着电子竞技正距离“成功的商业运营”越来越遥远。而各级比赛中不时暴露出的克扣奖金、



场外打人、扣押身份证明等黑幕，更暴露了这个看似激情四溢的产业中不可告人的一面。最为典型的当属曾经红极一时，统治中国CS竞技比赛近3年的wNv俱乐部在2008年10月的骤然的危机。以两名WCG选手德国签证被拒为导火索，旗下的明星要么退役，要么转投别的俱乐部。wNv.Gaming的主力成员King'Z、Bigun和Sakula退役，Alex退出战队自组新战队A'4u，“魔兽”明星选手Sai转投mouz俱乐部，xiaoT尚未明确态度但有消息称他也打算逐渐淡出。本刊记者至今仍记得在8月的上海，WCG中国总决赛夺冠后，场外的Bigun面对记者祝福时的苦笑和“看运气吧”的回应，也许那时他已经在暗示什么。而随后爆出的wNv战队多名工作人员（包括一名孕妇）已有近半年未领过工资，不得不与俱乐部对簿公堂讨薪的事件，更让人感受到这种光彩后的悲哀。

就在这样一种欣慰与悲怆并重的气氛中，中国电子竞技爱好者一年一度的盛典，“三星电子杯”WCG科隆世界总决赛，来了。



出征前的纷乱

每一年在WCG世界总决赛出征之前，签证问题总是一个被电竞爱好者万众期待的焦点，“谁被拒，谁替补”的问题犹如哈姆雷特的“生存还是毁灭”一样困扰着中国人。历届比赛都有中国选手因为签证问题不能成行，让一个个电竞选手错过了达成心中梦想的机会。最惨的莫过于2004年美国旧金山总决赛，仅有2名中国选手通过签证，当时正意气风发的“魔兽”天王Suho因此错过拿到WCG总冠军的最好机会，随后因为Sky的崛起，他只能目送队友在新加坡登上最高领奖台，成为新一代“魔兽”天王。2007年“星际”选手“虫王”F91、中国区总冠军Lyc的被拒签也让这一老一新两位选手失去代表中国电竞在美国展示中国选手风采的机会，特别是对于年龄偏大的F91而言，这几乎是他距离生命中最高梦想的最近一次机会。当PJ身披国旗与韩国选手在西雅图展开最终决战时，F91只能在大洋彼岸的转播厅里落寞地看着战友无畏拼杀，而他本也有可能坐到那个舞台上。当2008WCG世界总决赛到来之际，拒签的阴影又开始笼罩在中国队的头顶。不过许多电竞爱好者却在心中暗暗打着小算盘，希望未能出线的中国天王Sky李晓峰能因有人被拒签而得到替补出战的机会。鉴于以往的经验，今年的WCG中国赛事组织方NEOTV提前告知选手所有的签证注意事项，分发了签证材料样本，督促选手尽早准备。但不幸还是发生了，在北京申请签证的wNv战队还是有一名队员Sakula被拒签，



到达德国的第一餐，法兰克福机场的麦当劳，中间那个狼吞虎咽的想必大家都认识



终于抵达目的地，2个小时的大巴旅程，绝大部分人都在车上睡着了

随后递补的一名队员Savage也未能通过，对于以团队作战为主要比赛形式，需要进行长期磨练配合的CS项目来说，2名队员的缺阵就已经意味着整个队伍即使能出战也不能发挥基本战斗力。wNv的CS战队就此告别WCG总决赛的舞台，另一名wNv的“魔兽”选手Sai也因曾有被法国使馆拒签的历史，并不能清楚解释被拒签原因的理由而被德国使馆拒签，而这一事件也成了压垮wNv俱乐部的最后一根稻草。尽管其他选手和“魔兽”项目替补的“鬼王”TED都顺利通过签证，但出征前的风波仍旧让此次德国科隆之行笼罩着一层阴郁的气氛。

本刊记者在北京德国使馆签证处与wNv战队及“星际”选手罗贤一同申请了签证。相对往年的签证经历，今年的签证过程显得格外严谨。由于年中奥运火炬在欧洲传递时德法两国未能组织好现场安保，随后国内掀起谴责声浪，因此使馆方面对于每个人的签证材料都进行严格的审核。即使是本刊记者曾有过一次申请签证成功的经历（2006年意大利），也不得不为补充说明材料而跑了3次大使馆。不过面对向来以严谨古板而著称的德国人，这样的待遇倒也在情理之中。倒是一起前去签证的罗贤，一次就顺利拿到了签证。在回住处的路上，罗贤与记者闲谈了一阵，他慨叹如今中国的“星际”项目缺少足够关注，更多新人都将目光投向“魔兽”和未来的“星际2”，这使得中国“星际”选手在国际上虽然水平依旧仅次于韩国



分房间、领钥匙、填表格……本刊记者和66一起为中国选手办入住登记手续



我们的房间就这么大——三名FIFA选手审视自己未来4天的落脚之处，其实他们是在找互联网接入口



人，却已受到欧美选手的猛烈冲击。闲谈之余，他也表示未来如果“星际2”的平衡性得到充分验证，他也会考虑转型“星际2”项目，以延长自己的竞技生涯。

中国队出征德国的日子定于2008年11月3日，在熬夜将应提交的稿子交付排版之后，本刊记者拖着行李登上报道之路。经历10分钟公车、2小时地铁、11小时火车、5分钟磁悬浮、10分钟步行之后，我如约与出征WCG的中国代表队在上海浦东机场国际厅会合。除送行的组织方NEOTV的工作人员，没有其他人再来目送这些孤独的电竞选手出征。一声“中国加油”的自我喝彩之后，中国代表队登上前往德国法兰克福的国航CA932次航班。在经历12.5个小时的飞行及2个小时的大巴旅途之后，中国队一行包括选手、随队媒体和工作人员共计15人抵达了最后的目的地——德国科隆。



迷失科隆

科隆位于德国西部的莱茵河畔，靠近荷兰和法国，是德国第四大城市，至今也已有上千年的历史。城市内最著名的古迹要数坐落在莱茵河畔的科隆大教堂。此次参加WCG世界总决赛的各国选手分居两处，中国队一行入住的旅馆位于莱茵河东岸，正对西岸的科隆大教堂，步行过去只需15分钟。站在河岸上，科隆大教堂在一片白墙红顶的日耳曼建筑中巍然耸立，莱茵河水则不紧不慢地日夜奔流，一派庄重宁静的气象。但60多年前，这里曾经是二战中战斗最激烈的地域之一。纳粹德军为抵御盟军的进攻，依托莱茵河建立了“齐格飞防线”，与盟军展开激烈的战斗，盟军方面巴顿将军的部队就曾经在这里尝试突破，至今河上的大桥桥头仍能依稀看到青苔下的弹痕。而千古名胜科隆大教堂也在盟军轰炸中遭到不小的损伤，幸好没有受到致命破坏。60年前的惨烈已成往事，如今的安宁平和昭示着一个民族在反省后的新生。值得一提的是此次中国台湾省选手被安排到另一个酒店居住，显然韩国主办方也担心2007年在西雅图的不愉快会给今年的比赛带来麻烦。



清晨我们第一次踏上了前往比赛场馆的道路，此时队伍中还仅有中国选手而已

不过除本刊记者之外，刚刚入住的中国选手并没有人跟随我一起大发这种文人的感慨。对于他们来说，来到这里的第一目的是夺标，身披五星红旗走上领奖台，所以首要任务是好好休息，准备前去熟悉场地和电脑。此次带队的领队是人称“66”的前“星际”著名选手，2007年“星际”项目中国总冠军庄传海（ID：Phonix66），今年他作为主办方NEOTV的工作人员再次出现在中国队的行列，只是由从前的志在夺标变成全力保障其他选手的衣食住行。进入酒店之后他和本刊记者带领中国队选手在签到簿上依次签名，领比赛制服、餐券和房间钥匙，分配房间，索要赛程安排表，寻找餐厅和网络服务，并合影留念。8点中国队到达旅馆，当一切忙碌得差不多时，已接近12点。而66则开始上网与国内联系，询问转播的信号和卫星通道安排……

由于CS项目的wNv战队未能成行，多余出两个房间，本刊记者继2007年之后再次入住选手村，与FIFA项目的三名选手杨树超、龚政、刘啸同住。66与“魔兽”项目的三名选手同住，“星际”项目的三名选手则单独居住。次日清晨一行人出发前往比赛场地KolnMess展览馆。按照德国工作人员的说法，步行只需15分钟，后来此言被证明不虚。但首次出行的各国选手却在科隆的美景中转得晕头转向，四处问路。中国队一行出门时是选手、记者加上领队共计13人，随后在路上收容了阿根廷的选手和领队、英格兰的选手和领队、巴西的FIFA选手，队伍扩充到将近30人，在询问了3名德国老大爷和大娘之后，仍然迷失在科隆街头。幸好66认出路过的韩国队领队，连忙叫住他让他带队。只见此人非常豪气地一挥手：Follow me！带着众人一路向北，走了半小时后忽然停下来开始东张西望——他也迷路了。终于在路过的德国雷锋帮助下，30多名各国选手绕行高架桥，花费一个小时之后选择了一条最远的路线走到场馆。



莱茵河畔的白墙红瓦小楼，其中一栋居然有中文名

在路上的闲谈中，阿根廷领队向本刊记者询问中国队的赛程和训练安排。当他得知中国队的“魔兽”选手和FIFA选手大部分都在第一天展开比赛，没有训练的安排之后，不由得也开始发牢骚，“我真不明白是怎么想的，就不能多准备一些电脑让没有比赛的选手先适应一下么？签证最早只能让我们3日入境，我们从南美飞过来花了20多个小时，中间转机两次，我的队友都累得手脚酸软，就这样也是在昨天深夜才到达旅馆。可是我们今天早上爬起来询问训练安排的结果竟然是直接比赛！简直是见鬼了。我不知道为什么韩国人的优势项目



走近这些小楼看看，才明白这条街全是酒吧

都选择在第二天才开始比赛，他们可以有训练的时间和场地。就算比赛是韩国人主办的，也没必要优待他们到这个地步吧？毕竟这是在欧洲啊！”这时身旁英格兰的领队接上了话茬，“在欧洲又如何？我们倒是只飞了3个小时，可入境又花了两小时，同样也有人没有安排训练时间，还特别告知不许使用我们俱乐部赞助商提供的装备，也不让安装驱动程序。每年都有很多这样的狗屎事件发生，你就别抱怨了，享受一下比赛吧。毕竟冠军只有一个，新朋友可有很多，前天的游艇欢迎Party你没赶上，还是很不错的……”

开幕式开始于科隆当地时间11月5日下午5点30分，看得出比赛组织方非常重视赛事转播，留给摄像机和摄影记者的位置非常不错，比赛展台也布置得很出色，4块大屏幕可让各个位置的观众清楚地看到现场表演和赛事转播。在震耳欲聋的欢呼声中，德国主持人用英语和德语同时宣布WCG2008世界总决赛的开始，并开始随着登场的国旗介绍参赛国家。需要说明的是，此次持国旗登场的很多是本届比赛的裁判，持中国国旗的是个荷兰籍裁判。对于这个安排，本刊记者在随66于开幕式前检查中国台湾省使用的旗帜时曾被告知，为避免出现意外，除非特别要求，否则开幕式上持国旗登场的都是组织方安排的裁判，所以后来国内电竞爱好者对于开幕式上旗手安排的争议完全没有必要。



开幕式上的摇滚演唱，激情四溢，震的人脑袋晕乎乎

不得不说的是，相对于前几届赛事开幕式比较温和的表演安排，本届比赛开幕式的安排非常激烈，更像是一场摇滚演唱会。安排了1200名观众坐席的场地距离舞台非常近，轰鸣的重金属乐队将现场气氛一次又一次推向高潮，舞台后方的U形台上还有小轮车和轮滑的极限运动表演，直至9点，这场令人眼花缭乱、声音嘶哑的开幕式才落下帷幕。WCG的烽火，正式点燃。



混乱的搏杀

虽然并不是所有选手都得到了训练的机会，但各国选手还是见缝插针，利用赞助商场地和媒体中心的闲置电脑做了一些准备，这使得比赛从一开始就显示出激烈的竞争。首日有比赛的FIFA中国选手刘啸和龚政两人的分组不错，特别是刘啸，小组4战全胜第一个拿到出线权。龚政则4战2胜1平1负，因相互胜负关系的缘故位列小组第三，失去出线权。取代他成为小组第二的是罗马尼亚选手。最为可惜的是第二天进行小组赛的杨树超。他的分组非常不好，有“死亡小组”之称。他需要面对实力强劲的德国选手和西班牙选手，而德国选手和西班牙选手在2007年上分获FIFA项目的冠亚军。尽管如此，杨树超还是与对手展开非常激烈的战斗，与德国人打成5比6，与巴西人打成3比4，直至小组赛最后他与西班牙选手比赛时，只要获胜就仍有出线的希望，但在领先88分钟时他被扳平，最终4战1胜1平2负积4分未能出线。赛后在房间的闲聊中，他感慨中国FIFA项目的发展环境实在太困难，赛事少，受到的关注也少。尽管中国人在这个项目上的实力不低，但缺少比赛的锻炼，特别是集中的大型比赛。因为相对于“星际”“魔兽”项目来说，FIFA项目由于每年EA都会根据各个球队的实际转会变化而进行调整，每年每个队伍的特点都会出现变化，这就需要多进行比赛进行熟悉，同时与其他选手一起对球队的变化进行研究交流。中国的FIFA选手都非常聪明，经常能有一些独特的发现，但必须聚集在一起多进行操练才有效。可是国内缺少FIFA项目的集中赛事，这使得大家多数时间都只能各自为战。而欧美选手在这方面就有非常好的条件，例如在欧洲当地的FIFA选手每个月都有好几次线下比赛的固定机会，奖金也不低，每次有5000欧元。这使得欧洲的FIFA选手每年都能迅速适应新的游戏版本，并且打出非常精彩的比赛。如果国内的FIFA比赛环境不能出现好的变化，这种在世界大赛上“陪太子读书”的现状很难得到改变。与他的感慨对应的是，小组出线的刘啸在第三天的32强淘汰赛中，轻松战胜孟加拉选手，然后0比2干脆地败给了保加利亚选手，止步16强。

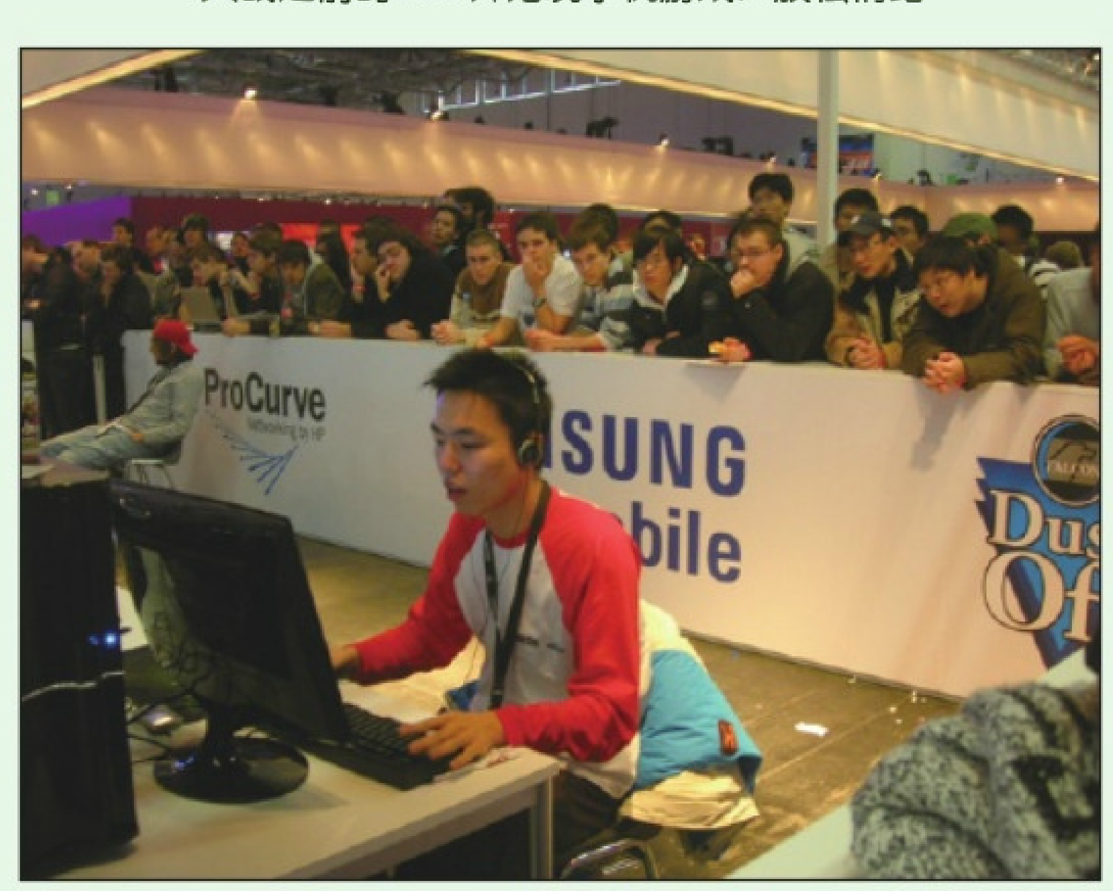

FIFA选手刘啸在比赛中，他也成为唯一小组出线的中国FIFA选手


小组赛结束，星际四天王在房间内讨论淘汰赛的前景和战术对策

相对于一向“陪太子读书”的FIFA项目，“魔兽”项目是中国电竞爱好者寄予最多希望的项目。毕竟我们在这个项目上取得过两次冠军两次亚军，它给我们带来过太多的欢乐与悲伤。虽然今年的国内预选赛中，一代人皇Sky李晓

峰意外被淘汰，但他的队友Infi、Like和TED都有机会前往德国创造新的传奇。可让人始料不及的是，在国内被誉为Sky接班人的新一代塔王Infi在小组赛中即遭遇淘汰。由于赛前Infi即被分在有着死亡小组之称的A组，同组的Sase、Grubby乃至Yaws都是实力不在Infi之下的顶级好手。Infi没有因此而胆怯，国人也并没有因此而放弃对Infi同样能顺利出线的期待。在首场对Grubby的比赛中，Infi在大舞台上对2004年WCG世界冠军兽王Grubby展开直接的挑战。但低迷两年的Grubby今年找回了状态，在台下女友的注视下，他重新找回他当年的霸道，全场展开气势如虹的压制，并有效借鉴韩国新秀Who破解Sky一波流的绝技，没能让Infi顺利借助塔群建立经济优势。虽然Infi一直顽强抵抗，通过许多精妙的细节操作，同样让我们看见这位小将的潜质，可惜最后还是惜败给Grubby。在随后的比赛中，Infi虽然力克同组的两名小将，但在面对Yaws的关键战役中还是落了败局。通过狮鹫、熊猫迂回骚扰的Infi没有挡住Yaws二矿极限暴兵的压力，最终在死亡小组中出局。相对Infi的艰难历程，C组中的TED则威风八面，毕竟小组中有威胁的对手仅仅是实力次于Sky、Infi等人的XyLigan，小组六连胜！TED以最佳的小组战绩进入16强淘汰赛，在世界舞台上证明了自己，也证明了中国亡灵选手的实力。另一名中国选手Like的小组赛在第二天展开，他的第一场比赛就是在大舞台上面对同组的韩国新秀，同样使用兽族并多次战胜Sky的Who。双方的初期战术都如出一辙，都采用剑圣开局骚扰，速升暗影猎手辅助的打法。但Like在细节操作、骚扰时机的掌握、建筑布局上显得更加老到。在成功打断对手的MF，并抢了一个怪的经验后，Like又先升级了掠夺技能，并不断对Who的主基地进行压制骚扰，在迫使Who不敢出门升级的同时，有效提升了自己的经济。最终双方决战中，Who一个失误，骚扰不成反而被Like抓住其没有魔法使用疾风步的时机，用狼骑的网和暗影猎手的变形术有效控制住剑圣并击杀之。随后Like一路势如破竹杀入对手主基地，Who稍作抵抗便打出了GG，Like在他的第一次WCG总决赛之旅上打出一个漂亮的开局。挟着胜势他又在随后的小组赛中一路势如破竹，以5胜1负的成绩昂首出线。


大战之前的TED开始玩手机游戏，放松情绪



LoveTT与Stork争夺决赛权，以1比2失利，场外观众分外遗憾



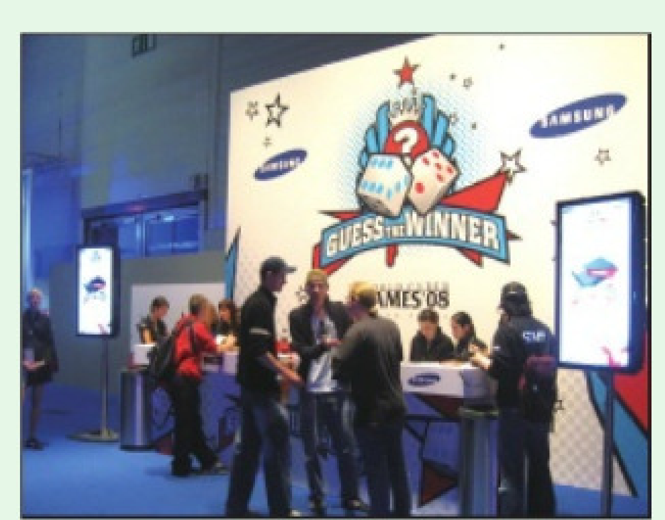
Infi在大舞台上迎战他的Grubby，打得非常辛苦

“星际”项目虽然没有“魔兽”项目的骄傲历史，但中国选手一向被公认为整体水平仅次于韩国选手，几次大赛中能给韩国人带来一些紧张的也都是中国人。特别是在2007年，中国选手PJ沙俊春战胜韩国天王IPXZerg杀入决赛，创造了中国“星际”项目的历史，也让韩国人出了一身冷汗，这使得今年国内的电竞爱好者对中国选手同样充满希望。最先登上大舞台的是中国选手LoveTT，他与韩国选手Luxury，也就是2007“星际”冠军Stork的哥哥展开对抗。但很不幸，战斗没有悬念，当他用一队狂热者进行防御，放下两个飞机场开始量产海盗船时，对手的一队飞龙、一队刺蛇、4个自杀蛾已冲进他的基地，很快LoveTT就打出GG。现场观看比赛的66评价：这等于是韩国人比我们要领先了1分钟的时间，也就是说当我们准备好5分钟应有兵力时，韩国人已准备了6分钟应有的兵力，完全是靠细节组织和弥补领先的。这怎么打？你试试什么都不做让对手发展1分钟再打？领先5秒都已是很大的优势了，他领先了1分钟……



《吉他英雄III》也是本届比赛的正式比赛项目，不过这比赛看上去更像是自己开心，竞争的气氛并不浓厚

不过虽然对韩国人依旧落在下风，但对于其他国家选手来说，中国人至少小组出线还是有自信的。3名选手都毫无悬念的出线了，值得一提的是罗贤，他最后一场面对的是去年冠军Stork，如果他赢了将以小组第一的身份出线。但他不想拿小组第一，因为这可以让Stork以小组第二出线，并避开本半区的韩国队友，从而有可能让韩国人包揽“星际”前三名。规则又不允许两人弃权，于是这场比赛就在一种奇怪的气氛中开始了。两人都埋头发展，侦查到对手位置也不骚扰。最终罗贤先展开进攻，指挥所有的8个龙骑冲向对手的6个龙骑和4个狂热者。Stork并没有操作自己部队的阵型，而是将狂热者不断向后拉，承受罗贤的火力，龙骑也懒洋洋的站在原地射击。罗贤的部队阵型不好，又是仰攻，很快8个龙骑全部阵亡，他迅速打出GG，让Stork楞了一下。场外的观众都欢呼了


竞猜比赛结果的地方，每场在大舞台上的比赛都可以竞猜，奖品是三星120G移动硬盘，中国队有人猜中并拿到了这个奖品


中午在赛场提供的免费午餐，托韩国人的福居然有米饭供应

起来，不过除了韩国观众之外，韩国人包揽前三的意图破灭了。

残酷的淘汰赛开始了，首先阵亡的就是FIFA选手刘啸，他输给保加利亚选手。令人吃惊的是一个小时后气势如虹的Like也输给著名法国选手ToD。而此前ToD的状态并不算好，到科隆之后他还感冒了，并饱受同宿舍选手鼾声之苦。Like的失利使得“魔兽”项目的希望全部寄托在TED的身上，而众所周知亡灵选手近年来在大赛上的比赛战绩一向不好，主要是开矿难，经济无法取得优势。TED首先利落地以2比0击败德国选手XlorD，与去年的WCG季军，人称“第五种族”的Moon会师8强。这场万众瞩目的比赛在大舞台上展开，第一战在号称“国图”的TR上展开。TED用自己非常擅长的死亡骑士带狗开局，接着转型狗加蜘蛛加胖子的亡灵部队组合对抗Moon的兽王开矿暴小鹿的战术。虽然中期Moon在追杀TED小狗时大秀小精灵卡位操作表现出良好的竞技状态。但面对TED接二连三浪潮般的压制，Moon的小鹿部队始终不能顺利成型最终被TED击败。TED的第一局获得了漂亮的开门红。第二战中TED试图用天地双鬼的战术压制住Moon，但Moon依靠良好的大局观和精妙的操作，让熊猫升到3级。双方在地图上展开激烈搏杀，先是TED的部队集中火力击杀了Moon的熊猫，然后Moon反手将TED的死亡骑士送回祭坛，TED又依靠冰龙的减速追杀Moon的英雄成功。但没有英雄的Moon又依靠小鹿的减速将正在得意的巫妖消灭。双方的英雄在60秒内全部倒下，让场外的解说激动得连声高呼。可惜Moon的经济始终好于TED，他从中立酒馆花钱直接复活熊猫，带领大部队冲进TED的基地。没有英雄的TED拼死抵抗，但最终打出GG。第三场比赛，一时难以调整好心态的TED采用蜘蛛流来和Moon叫板，不过Moon的DH配合Naga过度三本熊鹿部队完完全全打得TED没了脾气，征战WCG的中国“魔兽”选手全部出局。


场外等待为中国选手加油的中国留学生，他们从芬兰赶过来


进入淘汰赛的罗贤成为留学生星际迷的追逐焦点

另一个场地，“星际”的比赛同样聚集了众多人气，只是传来的消息更加不幸。三名中国选手都顺利通过16强的第一轮。但罗贤在8进4的比赛中输给状态很猛的乌克兰选手STRELOK，chinaTTTT没有意外地输给韩国人，只有LoveTT再进一步，战胜美国选手进入4强。在争夺决赛权的战斗中，LoveTT与上届冠军Stork苦战3局，在经济不利的情况下一直战斗到最后，最终1比2输了。至此所有的中国选手全部出局，无人进入决赛，是近年来大赛成绩最不理想的一次。但他们面对强敌苦战不屈的气概，还是赢得场外观众粉丝的热烈掌声。

TED决战Moon，他奋战到了最后

这次我们是局外人

wNv的出局让此次WCG世界总决赛的CS项目上没有了中国人的身影，于是我们只能怅然欣赏国外强队的精彩表演了。本届WCG2008世界总决赛上，最值得一看的除有着波兰铁骑血统的MYM之外，就是大热门SK和曾经在2005年由黑马晋升为亚军的哈萨克斯坦少年猎人K23。2003年的王者SK已是全新的成员，K23却是原班人马。2005年，由于采用CS：S版本，诸多强队在全新的架构、弹道和游戏特性中倒下，而初生之犊K23凭借年轻的诸多优势，成为3D的最大对手，并一度将CS世界中的两极之一（即SK和3D，有史以来统治CS世界最知名的两支队伍）打得狼狈不堪。事实上，在CS恢复了1.6版本之后，能来到WCG世界总决赛舞台的队伍总不是善茬。诸强中只有组队的德国队看上去成色比较差，更像散兵游勇。上届冠军法国的EML，已不知道消失在预选赛的哪个角落。至于中国的wNv，如果被称为CS力量的第三极，这更像是一个愚人节笑话。

2008的WCG世界总决赛无论观赏性还是比赛含金量、综合水平都更高。而且SK回来了，有着elemeNt的挪威

Gamewire回来了，K23回来了，战神Neo率领的MYM回来了，老牌劲旅mTw.dk也回来了。亚洲的力量中，更增添了苦行僧一般磨剑的韩国eSTRO。至于北美大陆，coL、EG和3G之后，再没有能让天平倾侧的队伍出现。

小组赛波澜不惊，在德国香肠和啤酒的刺激下，所有强队都晋级淘汰赛。俄罗斯人面对曾经属于同一战壕的哈萨克斯坦兄弟，结果被K23以优秀的个人能力及出色的团队配合斩落马下，这些少年猎人们拥有与3D一较高下的资本，细腻的配合比俄罗斯人的个人发挥更有效率。de_inferno做T时，K23的5把AK不停狂吼，推进犹如水银泻地一般，俄罗斯人瞬间就倒下了。挪威人倒是被UMX小小刺激了一下，使得他们消除了慢热，也为日后挺进4强奠定了基础。MYM则状态低迷，小组赛磕磕绊绊的成绩，似乎让人感到冷门的温床在孕育。



金发美女配上法拉利跑车，着实诱惑人。只是美女站了一天，显然都已经没精神了

韩国人轻易将东道主击败，基本没留什么面子。8强战他们过早地和K23相遇了，两支亚洲队伍状态上差距明显。K23正热的手突然冷了，而eSTRO高歌猛进，K23的脚步停留在8强之上。特别是de_inferno的第一场，韩国人hee的精妙走位让人拍案叫绝，整体的攻防转换异常紧凑，很新颖的阵型收缩式全攻全守打法让过于锐气的K23没有尝到任何甜头。



进入场馆正门之后就是观众服务台，悄悄的说一句，接待观众的又都是美女

SK倒是遇上了大麻烦——本届WCG上de_inferno成为所有队伍又爱又恨的地图。芬兰的GamePlay和瑞典苦战三场，SK在de_inferno上又吃了大亏，walle等人万没想到要在8强淘汰赛上就得使出吃奶的力气来，而且打到加时赛竟然还输了！短暂的沉寂之后SK在de_dust2找回尊严，有惊无险地晋级。波兰雄鹰可就惨了，在de_inferno上被mTw.dk一通臭揍，Neo做梦也没有想到，夺冠大热门竟如落花流水一样败下阵来，在de_train上也只得到可怜的9分！mTw.dk对于地形的熟悉和灵敏的预判，是他们横行本届大赛最大的资本，绊倒不可一世的MYM只是屠杀的序幕！

半决赛4个位置上，欧洲人占了三席，eSTRO信心爆棚地向SK叫板，在de_train上，SK的进攻软弱无力，韩国人精明地防住了二楼连接点的小铁梯，walle和Tentpole先后数次在这个位置被前压的对手绞杀，上半场韩国人依靠防守拿到13分，让无数玩家狂砸眼镜店。瑞典人开始急了，下半场扛住好一阵子，总算没在小分上落后太多。随后的de_dust2和de_nuke，SK收敛了急躁和奔放，展示了极高的技战术素养，特别是zet和allen在关键局大气而勇敢的处理，以自我牺牲为战友的最后获胜奠定了基础。韩国人则一度被打蒙，以至于在de_nuke上手感奇冷无比，有幸观看现场直播的玩家肯定会为他们梦游一般的表现而叹息。



激情四溢的场间表演，观众与台上的歌手激烈呼应

挪威Gamewire几乎将elemeNt的聪明才智发挥到极限，de_nuke上以2分险胜mTw.dk。这场比赛是整个WCG最好看的，双方技战术发挥得淋漓尽致。mTw领先13分后，elemeNt为所有人展示了出色的指挥，状态上佳的prb多次迂回救险，丹麦人完全没有被翻盘的思想准备。中盘的de_tuscan是一张新图，挪威人在战略上很不适应，干脆地败阵。最后决战地又是de_inferno，丹麦人明显技高一筹，两队的相遇几乎是冠军争夺战的提前上演——如果不是有SK在决赛场地当中等待。失利的挪威人心无斗志，加上体力耗尽，败于韩国人只获得第4名。

SK和mTw.dk在决战中会师。可能台下的Neo并不甘心，但SK的战术和mTw.dk的多变让观者尽皆叹服。最大的变数体现在de_tuscan上，首盘失利的瑞典人并没有更多的试探，依靠配合强打，以2分险胜丹麦军团。而最后的de_train是瑞典人的噩梦，他们显然没有从韩国人的围杀中走出来。一筹莫展的walle等人在体力和精神的疲劳面前抵抗着，很可惜，没能再次成就伟业。mTw.dk除了de_inferno近乎无敌的表现外，抗争到最后显示出无比顽强，也许德国人的坚韧传染了每个人，也许WCG的赛场上，真的需要新的冠军。



微软对WCG非常下血本，除了参与提供正式比赛项目之外，还特别设置一个房间供观众试玩

本次WCG的CS比赛再次凸现出意志和战术的重要性。对于地图的理解，现在每个队伍都相差不多，但在交火之后，战术细节和作战意志的表现，每个队之间高下立判。SK输在对阵陌生对手的适应性上，而挪威人则过分依靠elemeNt的战术系统，临场应变不足。但正是因为mTw.dk的“通吃”，才成就了最终的伟业。CS发展到今天，更多的应该是跨国的不同风格交流，这样才能让比赛更刺激更好看。

决赛日，中国人的悲伤


最后的决战，中国选手只能充当看客

没有了中国选手身影的决赛日，固然让人有些失落，但在观战时却也更能享受比赛的精彩。“星际”比赛是韩国人的兄弟内战，也是最早进行的决赛。台下一片太极旗的海洋，台上两人打得非常放松，完全是一副友谊赛的模样。最后哥哥Luxury战胜弟弟Stork，没有给他蝉联冠军的机会。当然，都是一家人，他们可以回去关上门分奖金。

最终决赛的焦点所在是“魔兽”项目的Moon和Grubby大战，人称“木瓜大战”。两人历史上曾经多次交手，互有胜负，但在大赛决赛中会师还是首次，而这次决赛对于两个人都非常重要。Grubby是2004年的WCG世界冠军，并从此为电竞爱好者所熟悉，一路冲杀至今。而Moon虽然已创造了诸多纪录，拥有无比的人气和奖金纪录，但却始终缺少大赛冠军来证明自己。去年他在半决赛中输给Sky，今年他能笑到最后么？比赛开始了。第一局地图是TurtleRock，初期双方都是常规开局，但Moon以让人惊叹的想象力用一个弓箭手堵住Grubby准备出门的大部队为自己获得了一些优势。比赛中盘两人都展示出可怕的操作。但Grubby对比赛局势有些误判，错过几次绝好的进攻机会，Moon没有错过。1：0！Moon领先，他似乎已看到冠军在向自己招手。第二局比赛地图是SecretValley，依然是常规开局，Grubby用操作顶住Moon的第一波进攻。从比赛进程上看，Moon占据着心理上的优势，他不断上演着一些精彩的细节，但也犯了一些错误，直接后果是Grubby的牛头人酋长和剑圣升到5级。最后Grubby依靠英雄等级优势强杀对手，扳回一局。


“木瓜大战”的最后一局，冠军即将揭开分晓


击败LoveTT获得季军的乌克兰选手，此人未能获得国内冠军自费前来，却成了一匹不小的黑马

决胜局，比赛地图TwistedMeadows。Grubby选择用剑圣疯狂地进行骚扰压制，Moon的双线操作依旧完美，但运气偏向Grubby一边。依靠打到的道具支持，Grubby的剑圣HP超过了1000，最终在正面碰撞中剑圣起到了决定作用。尽管Moon是如此不舍，试图翻盘，但Grubby没有给他机会，Moon打出GG！Grubby在4年之后再次站在最高领奖台上，他的女友和母亲在台下相拥而泣，他则向台下的支持者深深的三鞠躬。然后开始挥舞橙色的荷兰国旗，那个狂野的兽王，又回来了！

在台下为Grubby时隔4年后的加冕而祝贺的同时，本刊记者也和Infi等人讨论了中国魔兽选手本届比赛战绩欠佳的原因。他们认为，2008年比赛游戏版本的调整导致各个阵营平衡性发生变化固然是一个不可忽视的原因，但另一方面中国选手近年来长期习惯于联赛制的分站赛事，对于此类比赛安排紧密的赛会制赛事有些不适应，没有提前进行足够的赛前集训，也是中国选手未能进入前四强的重要原因。未来他们会争取调整比赛档期，对类似WCG这样的大型赛事进行适应性调整，力争在2009年的中国成都再次重现中古选手曾经的荣光。


Grubby获得最后的冠军，他双眼含泪走出比赛间拜谢观众的支持

中国电子竞技，写在2008岁末



未能获得冠军的Moon非常平静，2007他是季军，2008他是亚军，2009他在中国会不会拿到冠军呢？



成都市副市长接过WCG的大旗，奋力挥动，2009年，让我们相聚中国成都

2008年11月11日，经过10个小时的飞行，出征科隆的WCG中国代表队回到上海，没有鲜花、没有粉丝、没有掌声。所有人在整理行装、相互拥抱了一下之后，各自散去，迎接自己仍然要面对的生活。

可以说，2008年的中国电子竞技至此落幕。这一年我们的确经历了很多，而且坏消息居多。此次在德国当科隆市副市长将WCG的大旗交给中国成都市副市长，看着他奋力挥动时，他们身后没有一名中国选手获得奖牌。2009年我们将迎来WCG世界总决赛，但我们能否如2008年奥运会一般挟主场之威获得出色的成绩呢？中国体育的辉煌离不开“举国体制”的助力，却也引起诸多争议。而从一出生就投入市场化的电子竞技甚至连正常的待遇都得不到。尽管曾经有选手在艰难中取得诸多辉煌，如今却开始渐渐失去荣光，这是为什么呢？

电子竞技早在2003年就被确定为我国第99项体育运动项目，并在官方解释和说明中，电子竞技被认为是一项在电子信息科技时代发展起来的新型体育运动项目，因为其集科技、体育、益智、休闲于一身的特性，深受人们，尤其是青少年的喜爱，现在已发展成一种具有广泛参与性、健康向上的体育运动。的确，官方的这些解释和说明，对人们纠正电子竞技和网络游戏属同类型游戏观念起到了积极作用。然而，贴上游戏标签的电子竞技，即使得到国家的认可，在5年如此长的时间内，也始终无法脱离人们对游戏存在偏见的窠臼，在这方面，正面宣传的力度不够恐怕不会是次要原因。对比毗邻的韩国电子竞技产业来看，该国的各种大型电子竞技赛事通常都会在主流媒体上宣传，而且多有直播和转播，但在目前的中国，这些无异于天方夜谭。


在缺乏规范管理和盈利预期的环境下，仅仅依靠热情支持，中国电子竞技注定只能孤独前行，并且前路未卜

放眼近年来的电子竞技产业，即使被国家体育运动项目的光环包围着，也不得不在泡菜网游的挤压下艰难生存。即使每年都有大规模的赛事举办，可缺乏盈利模式，行业没有规范化，没有强有力的管理机构，低水平的赛事也只是对电子竞技资源的掠夺性开采。即使还有各种大赛在继续举办，可残酷的现实已让很多生命力不够顽强的电竞单元大面积消亡，WEG、CIG、GOC、IEST等赛事相继成为历史。

这些事件归结起来，可说是中国电子竞技在赛事管理、媒体运营和新闻素养上存在诸多缺陷，但根源上在于赛事选手自身的素质及良好的赛事规范管理。对于中国的电子竞技选手而言，竞技水平和自身素质都需要内在锻炼和培养，而非附属的理念。在期待电子竞技如日中天地发展的同时，电子竞技选手自身素质的提高是不可或缺的。另一方面，建立规范的比赛和俱乐部管理制度，开放电视转播禁令，让整个产业进入良性循环，给俱乐部、选手和赛事承办商以生存的经济保障。曾经如此红火的中国电子竞技行业，才能走出目前的低谷，真正成为一项健康的体育竞技项目。只是，我们能看到希望么？

2009，中国成都，我们又会遭遇什么呢？

我们只能等待。

谁有病?

——透视“网瘾变成精神病”的口水战

■本刊记者 冰河

网瘾之痛，对于现在的中国现代社会来说，并不是个新鲜的话题。事实上，当本刊记者再一次面对这个话题时，一时间竟然有些无话可说的感觉。毕竟在过去的几年内，我们已经5次从不同角度，用不同篇幅的文章对这个问题的产生和争议进行了全面报道，以至于当“网瘾即将成为精神病”的标题飘红于各个媒体的头条时，我们的第一反应不是跟进报道，而是怀疑“是不是到年底没话可说了，谁又搬出这个噱头来骗眼球啊？”

很不幸，这不是个噱头，而是真实发生的事件。如果没有阻碍，“网瘾变成精神病”在未来还真可能成为事实。而始作俑者，就是最早在国内开设网瘾戒除医院的北京军区总医院网瘾治疗中心。


陶然，北京军区总医院医学成瘾科主任，中国青少年心理成长基地主任，《网络成瘾临床诊断标准》主要制定者之一

其实如果从字面上理解，将“精神病”理解为“精神上有疾患”，即普通意义上的心理疾病的话，将网瘾视为精神病也算是说得通。但“精神病”这个名头毕竟在中国社会实在过于敏感，因为这不仅仅是一种疾病，同时也是一项具有侮辱性的称呼。有谁不信可以试着问候一下自己的朋友：“你得精神病了？”获得的反应绝对会比问候一句“你得感冒了？”要激烈得多。因此，当“网瘾”这个中国社会面临的新生事物，一夜之间与“精神病”扯上了关系时，在公众中引起的反响极其热烈。很多意见反对将“上网成瘾”列入“精神病”的诊疗范畴。当然也有赞成将“网瘾”列入精神病范畴的支持者，这种人认为网瘾患者的许多行为的确符合精神病症状的表现，因此将网瘾列入精神病诊治有其科学依据，不能盲目反对。


住在网吧的少年

谁对谁错，我们并不好在这里判断。但“网瘾变成精神病”的话题制造者，却让我们不得不对这个问题的背后实质产生了疑问，而且这个疑问恐怕也是我们独家所有的。这是因为在3年前，当本刊首次听闻北京军区总医院开设网瘾治疗中心时，曾派遣两路记者一明一暗前去采访。暗访的一路人马被接待的“专家”在简单询问几句之后，被悄悄告知“你的这个朋友不应该送到这里，而是应该送到安定医院去（安定医院即北京专业精神病疾患诊疗医院）”。这个笑话在编辑部流传至今，扮演网瘾患者的记者一直深感耻辱。而整个过程中他们案头所摆的所谓专业心理测试问卷并未得到实际应用。这个“精神病”的笑话，使得3年后当“精神病”再次与北京军区总医院网瘾治疗中心扯上关系时，我们不得不怀疑他们这次做出如此判断的资格和能力。3年前他们可以将一个正常人判断成精神病，3年后他们已经有所进步，仅仅将网瘾患者扯入精神病的行列。但他们真的有能力判断谁是正常人，谁是网瘾患者么？

网瘾算不算精神病

“精神病”到底是什么？其实这个问题即使对于医学专家来说，也是个难以判断的问题。对于普通人就更不用说了，很多时候“精神病”和“神经病”往往被混为一谈。但“精神病”在医学上的严格定义是：由于丘脑或大脑功能紊乱及病变而发生的感觉、记忆、思维、感情和行为等方面表现异常的病症。广义来说，精神病指严重的心理障碍，患者的认识、情感、意志和动作行为等心理活动均可出现持久明显的异常，不能正常学习、工作和生活。


网瘾治疗专家陶宏开教授

也就是说，精神病是作为一种心理疾病而存在的，与器官上的器质性病变并无必然联系，一个身体十分健康的人，可能也是一个精神病患者。而“神经病”则是由于人体神经系统可能发生的器质性病变，引起人的大脑功能紊乱，突发表现为思维和行为失控的病症。有些神经病患者也可表现出一定程度的精神失常，但这种精神失常和精神病人的精神失常有所不同，医生根据症状、检查及各种化验等可把这两者区别开来。但精神病和神经病是两种完全不同的疾病，不能混为一谈，也隶属于不同的诊断领域。同样，一个人是否有精神疾病，由于涉及到是否能承担法律行为责任的问题，因此对于诊疗者的资格要求非常严格，通常是只有具备专业资格的医生经过较长时间临床观察之后，才能下结论。

因此，当由北京军区总医院制订的中国首个《网络成瘾临床诊断标准》于2008年11月8日在北京通过专家论证，网络成瘾将被提请正式纳入精神病诊断范畴的消息传出之后，引起的反响才会如此巨大。因为这个结论可能从文化习俗、法律、教育、就业等各方面严重影响普通人的生活。而北京军区总医院网瘾治疗中心并不是安定医院，它是否有权威就精神病领域的定义解释进行调整，至今仍未得到有力证明。相反，不利的证明，至少本刊是曾经耳闻目睹。据说这部由北京军区总医院牵头制定的《网络成瘾诊断标准》将由解放军总后勤部卫生部报批国家卫生部后，在全国各大医院，特别是三甲医院精神科推广使用。如果此标准得以通过，我国将成为世界上第一个出台网络成瘾诊断标准的国家。


网瘾治疗中心陶然主任在用心理治疗法戒除少年网瘾


网瘾少年们穿迷彩装站在网瘾治疗中心的小空坪上戒除网瘾

按照提案的提出者，北京军区总医院医学成瘾科主任陶然的说法，网络成瘾是指个体反复过度使用网络导致的一种精神行为障碍，分为网络游戏成瘾、网络色情成瘾、网络关系成瘾、网络信息成瘾、网络交易成瘾等五类，其中以网络游戏成瘾居多，占82%。其后果可导致性格内向、自卑、与家人对抗及其他精神心理问题，出现心境障碍，如对自己的学业及工作前途感到悲观、情绪低落、做事没有兴趣等，部分患者还会导致社交恐惧症等。其主要表现症状有：

1.对网络的使用有强烈的渴求或冲动感。

2.减少或停止上网时会出现周身不适、烦躁、易激惹、注意力不集中、睡眠障碍等戒断反应；上述戒断反应可通过使用其他类似的电子媒介，如电视、掌上游戏机等来缓解。

3.下述5条内至少符合1条：

为达到满足感而不断增加使用网络的时间和投入程度；

使用网络的开始、结束及持续时间难以控制，经多次努力后均未成功；

固执使用网络而不顾其明显的危害性后果，即使知道网络使用的危害仍难以停止；

因使用网络而减少或放弃其他的兴趣、娱乐或社交活动；

将使用网络作为一种逃避问题或缓解不良情绪的途径。

网络成瘾的病程标准为平均每日连续使用网络时间达到或超过6个小时，且符合症状标准已达到或超过3个月。

此外，陶然主任还介绍说，“我国从1994年开始重视成瘾医学的研究和预防。除网络成瘾，赌博成瘾、工作成瘾、购物成瘾、饮食成瘾、性成瘾、烟酒成瘾等都是成瘾疾病。网络成瘾的患者数量最多，很多患者到了难以与真实世界区分的程度。北京公安部门统计，青少年犯罪中76%的人都是网络成瘾患者。”

从陶然主任的介绍来判断，“网络成瘾”之所以能被纳入“精神病”范畴，原因在于这是一种心理方面的疾病。而心理疾病在现代都市的人群中并不鲜见，如抑郁症、焦虑症、强迫症等都是一种心理疾病。从广义范畴来说，也都可被纳入“精神病”的范畴。因此如果说“网络成瘾”要算是一种“精神病”，也算说得通。但正如前面所说，由于“精神病”的结论在风俗、法律、就业、教育等方面对一个人的生活都有非常严重的影响，因此在我国精神病学界存在着两种精神病鉴定模式，一种叫“有病推定”，就是把所有的人都推定为有病，除非有确凿证据证明这个人没病。“有病推定”带来的问题是精神病诊断扩大化，把各种人格缺陷都纳入精神病范畴。同时，“有病推定”也容易造成对人权的侵犯。另外一种模式是“无病推定”，它的含义是指精神病专家在做鉴定之前先推定被鉴定人无精神病，然后需要专家通过被鉴定人的各种症状来认定他究竟有无精神病，而且通常按照比较严格的定义来执行，即只有患者失去主观自我意识的妄想症、精神分裂症、狂躁症等非常严重的心理疾病，才被冠以“精神病”的结论，其他心理疾病都会单独以临床表现冠名，如抑郁症、焦虑症等。而诊疗者的执业资格也被严格要求，并不是什么人或机构都有权力下“精神病”的结论。如果动不动就下结论“你有精神病”，那著名主持人崔永元早已因抑郁症而丢掉饭碗，更多人也会因为这个大帽子成为社会中被孤立的人群。所以，尽管从广义上来说，网瘾被视为精神病的一种毫无问题，但从社会实际角度出发，将网瘾冠以“精神病”的名头，实在是个容易引发严重后果的行为，不可不慎。

网瘾和它的受益者

正如我们所看到的，“精神病”的本身定义和诊疗判断目前都还存在着诸多争议，这是让网瘾患者被列入精神病提案所存在的巨大先天不足。但另一个方面，何为网瘾，这个问题多年以来似乎也并没有一个明确的标准和答案。姑且让我们看看按照陶然主任提出的标准，网民被列入网瘾患者的几率有多大。

“网络成瘾是指个体反复过度使用网络导致的一种精神行为障碍，分为网络游戏成瘾、网络色情成瘾、网络关系成瘾、网络信息成瘾、网络交易成瘾等五类”

这五类覆盖的范围很广，相信是分别针对互联网使用者的行为模式类型而确定的，一定能有一款适合你。

网络游戏成瘾，显然是最大的一块，也是引起公愤最大的一块。如今这个时代，每天如同上班一样的定时Raid，或如同疯了一样摧残键盘并不是什么鲜见的事情。相信患者不少。

网络关系成瘾，这个定义似乎难以理解。莫非是参加各类SNS网站，搞线上线下活动上了瘾？喜欢玩开心网或校内网的人要小心了。

网络信息成瘾，这个定义很明确，通过网络获得信息成瘾。那么每天习惯用QQ、MSN、电子邮件、论坛、新闻网站等各类互联网信息工具获得信息的人要注意了，看信息也是会上瘾的，这毫无疑问。

网络交易成瘾，这不用说，一定是针对整天挂在淘宝或易趣上刷美誉的人。尽管我们都能理解这也是谋生的一种途径而已，但出于劳动保护的考虑，还是不得不要提醒一下小心上瘾。交易成瘾的后果未来可能不亚于打工黑煤窑。

网络色情成瘾……显然这都是偷偷摸摸干的，谁上瘾谁知道，肯定也很伤身体。

至于所谓的网瘾表现症状，根据记者的经验，现代都市中生活的年轻人很多人（包括我本人）都有类似的感受，诸如一天不用互联网就觉得很失落，总想上去看看什么。按照这个标准，我们都有程度不同的网瘾。这个相信很多人都承认。

所以，我们很容易就得出结论——戴上“网瘾患者”的帽子，其实门槛并不高。虽然陶然主任声称戒网瘾中心拥有科学严谨的心理调查问卷，但在我们过往的经历中，那份所谓的专业问卷并未得到有效使用。

如今，网瘾患者的称号，又即将与“精神病患者”等同起来，这就意味着精神病患者的准入门槛也将进一步降低。

我相信，面对着“网瘾就是精神病”的称号，前往网瘾戒除中心的倒霉蛋，一定更加恐惧、紧张、充满对立情绪。而这种情绪的外在表现，则是狂躁、易怒、精神不集中、与亲人的不信任和对抗，正是“网瘾”和“精神病”的最有力证据。

于是，一个正常人也可能源于对网瘾和精神病的不了解和恐惧，最终成为“精神病人”的一员。

另一方面，因为网瘾是否需要得到治疗，除要看程度轻重之外，还要看行为背后的驱动力。与所谓“网瘾少年”不同，很多人对于互联网的依赖源于工作和学习的需要。互联网带给我们巨大的便利，这使得如今城市里的人们没有互联网，工作和生活成本都会提高很多。这与青少年群体因为沉迷于网络娱乐完全不同。但这个区别，在以针对青少年群体为主要服务对象的网瘾治疗中心所提出的提案中却没有得到明确说明。这意味着，“网瘾/精神病”的诊疗扩大化，将会变得更加容易。

根据我们曾经的调查，2005年，北京军区总医院网瘾治疗中心对于网瘾治疗的收费是21天集中治疗收费14800元。至于当“网瘾治疗”变成“精神病治疗”后，费用会变成多少，目前还不得而知，毕竟那是未来的事情。

我们唯一可以确定的是，当网瘾成为精神病之后，将会有更多人更容易地被诊断为“网瘾/精神病”患者，走进网瘾治疗中心的大门。

“精神病”到底方便了谁？

网瘾何来？这个问题在过去的报道中我们早已给出明确答案。不仅仅是因为虚拟世界的缤纷和有趣，更主要的是因为家庭的冷漠、学校的应试教育、学习和工作中的激烈竞争、都市中唯利是图的人际关系……当这些原因迫使人不得不投入互联网的怀抱寻找慰藉时，谁都知道，即使除掉互联网，也会有另一个取代互联网的事物出现。真的要让网瘾患者摆脱那些诱惑，需要家长投入更大的精力、学校改变死板的教育方法、整个社会的竞争不再那么激烈、每个人都学会宽容和以诚相待，对于如今的社会来说，这种改变所需要的投入和难度无异于痴人说梦。

而如今，将“网瘾”列入“精神病”的领域，采用强迫式的药物和其他辅助治疗手段的做法，显然是成本最低，也将是最“不麻烦”的方法。当然效果如何，就连陶然主任自已也承认“并不算明显”。另一方面，这还将催生一个产业，“网瘾治疗”产业。

将多方面的社会责任集中于一个办法来解决，这显然是一个更不负责任的办法。

针对“网瘾列入精神病”的观点，著名儿童文学作家郑渊洁先生公开表示“这本身就可以视为精神病的一种表现——妄想症”。而另一位国内网瘾治疗专家陶宏开一直表示反对，他认为网瘾只是一种心理疾患，需要从疏导和帮助的角度入手，不能引入药物治疗。

尽管郑渊洁和陶教授在平日的言行也颇有一些过激和不稳妥之处，但这次他们得到了广泛赞许和认同。

另一方面，我们的确需要一个针对网瘾的严谨定义和治疗标准，但这个定义和标准的出台，却并不是某个医院或组织闷头半年拿出个草案就可以确定的。

希望如本刊记者采访时惨遭“精神病”认定的遭遇，还是少一点的好。

郑渊洁

伸手可及的网络慈善救助

■北京 鼓楼

窗外的雪越来越大了。爷爷从电脑前侧过头去，注视着雪花飘洒一片混沌的天空，陷入沉思之中。

“爷爷，虎子他家的圣诞树有房子那么高，挂满了东西，好漂亮！”男孩儿跑进来，爬上爷爷的腿，嚷嚷：“我们也去买一棵吧。”

“哦，”爷爷心不在焉，“多少钱？”

“不知道。但它闪光，还会转，会唱歌呢。比电脑里的可好玩多了。”男孩儿比划着那圣诞树的样子，满脸兴奋。

爷爷这才把目光集中到孙子身上，断然拒绝：“咱们又不过圣诞节，要圣诞树干什么？”

“可是马上就新年了……”男孩儿嘟囔。

爷爷一愣，“是啊，要过新年了。”他喃喃低语，“四川那边也在下雪吧？”

男孩儿听不清楚，大声问：“爷爷，你说什么？”

“我说，”爷爷坐正了，将鼠标塞到孙子手里，“不买圣诞树。”男孩儿的脸色一沉。爷爷没理会，继续说：“我们要为新年做点更有意义的事情。”握住孩子的手，鼠标轻点，在电脑屏幕的网页历史栏里找到一行地址。

*汶川的冬天：我们没有将你遗忘





寒冬，地震灾区仍然有人住在这样单薄的帐篷中

垮塌的房屋，断裂的墙壁，废墟中伸出一只灰白的手……男孩儿的脸色瞬间苍白，不敢去看那些血淋淋的网页，轻轻说：“是，是5.12汶川地震……”过去的那个惊心动魄的5月，他和爷爷一起守在电视前，盼着解放军叔叔能赶快到灾区，赶快搬开倒塌的房屋废墟救人。

爷爷点头：“汶川地震造成的灾区，多是山区和高海拔地区，夏天都要比别的地方冷些。现在，我们这儿都零下几度了，那边……唉，天气预报，总是在下雪，地震后的极端天气……天寒地冻的，那些地震受灾的人怎么过冬啊！”

男孩儿不大想象得出汶川冬天的场景，他眼里的冬天是雪人与鞭炮组成的游乐时光，点缀着一连串的节日和礼物，太过温暖的室内让他时不时要跑出去吹北风享受凉爽。男孩儿一脸茫然。爷爷叹息：“城市的孩子，真是蜜罐子里泡大的。你哪里知道，灾区不少孩子还缺衣少被，更别说有双像样的棉鞋了。”打开浏览器的书签，“看看这些网站，为了让灾区受灾的人能过好这地震后的头一年，都开展了‘暖冬行动’。”





北风里，山区孩子脚上还穿着塑料凉鞋，挨冻的双手等待爱心的温暖

http://special.scol.com.cn/08tfnd/，捐赠衣被，温暖灾区——天府暖冬行动，天府在线组织的活动，计划周密详细，从具体需要捐助的物资，到活动的日程安排，都一一落实。

http://blog.sina.com.cn/s/blog_4c6e8f380100bxpl.

html?tj=1，暖冬行动——走进北川，最普通的博客，没有花哨的装饰，不是标题党博取眼球效应，平铺直叙送冬衣去灾区的过程。500多件过冬物资翻山越岭送到村民手中，不容易。

http://tieba.baidu.com/f?kz=239311979，百度“捐旧衣服”吧“暖冬行动”，贴吧收集了大量需要捐助对象的资料，并在全国各地建立了捐助接收站点，便于长期组织捐助活动。

http://news.sina.com.cn/z/nuandongchongfang/index.shtml，新浪暖冬行动专区，行动旨在深入灾区采访，传递灾后重建的最新资讯，并解决部分困难家庭过冬问题。新浪的号召力不容置疑，短短数日便募集了数量不小的新棉被，学生文具和生活用品，随采访组发送到灾区人们手中。









暖冬行动中，全国各地向灾区捐献御寒衣被

“北京、广州、深圳、南京、湖北、山东……”男孩儿数着新闻中响应党中央、国务院和五部委发出向汶川地震灾区捐赠衣被的“暖冬行动”的城市和地区，问：“这么多地方送衣服被子，灾区那边应该够了吧？”

“这次受灾面积大，受灾人数上千万，又有很多灾民分布在山区……”爷爷叹气，“衣服被子可以用钱买，志愿者就不好找了。地震刚发生时，志愿者从全国甚至全球各地奔向灾区去抗震救灾，但能坚持下来的却不多。”

“做志愿者不是很光荣吗？”男孩儿不解，依稀记得电视上那些穿着印有中国地图和“同一个中国”字样T恤衫的人，操着不同口音的方言，在余震未断的灾区中四川奔波，做一切能做的事情。

“善心不需要用光荣来褒奖。”爷爷说，这句话对6岁的男孩儿来说有些深奥了。爷爷拍拍满脸疑惑的孙子，“中国人有扶贫济困的传统美德，乐善好施，守望相助，连你都背过‘老吾老以及人之老，幼吾幼以及人之幼’。是，现在大众通过贴吧、博客、论坛等网络平台自发组织公益活动已成为一种常态。但能将慈善的心变成一种生活态度，贯彻到行为中去的人，还不多。”停顿片刻，“咱们还是去具体的志愿者网站看看，体会一下志愿者的工作。”

✻志愿者：不以善小而不为

http://www.zgzyz.org.cn/volunteer/index.html，中国志愿者网，奉献、友爱、互助、进步是它的座右铭。在志愿者社区首页（http://bbs.zgzyz.org.cn/index.php），新加入的志愿者要宣誓，誓词是——我愿意成为一名光荣的志愿者。我承诺：尽己所能，不计报酬，帮助他人，服务社会。践行志愿精神，传播先进文化，为建设团结互助、平等友爱、共同前进的美好社会贡献力量。这美好的誓词代表着人们对高尚道德的追求和纯净心灵的愿望，虽然做的也许只是一件小事，但千百万人的小善之积累，必将改变整个社会的面貌。网站的志愿者博客与志愿者风采，展示了做志愿者的酸甜苦辣。需要志愿者的地方很多，网站目前重点宣传的是消防志愿者，号召大家一起关注消防安全，清除消防隐患，提高全民消防素质。中国志愿者网报名地址是http://www.zgzyz.org.cn/zyz/member_reg_form.do。





http://bashe.uu1001.com，爱心跋涉义工联盟。2007年在西安成立的这个志愿者组织，希望通过“民间一对一”互助方式，为陕西省（时机成熟时再扩展至其他地区）的贫困中小学生提供物质上的帮助及精神上的支持，在国家施行农村义务教育阶段“两免一补”的政策下，圆孩子们努力学习、拼搏进取的心愿。网站使用的是免费论坛，朴实而实用，交流方便，求助、捐助及信息反馈也更迅捷。这些跋涉在奉献爱心旅程上的志愿者，沉默而扎实地做着他们力所能及的善事。

http://www.gzaxzj.cn/，贵州爱心支教——爱心之家。贵州，地无三分平，天无三日晴，人无三分银的穷山恶水之地，山路多艰险，交通不便。那里的山区学校条件艰苦。在这个简单的支教网站上列出所要帮助的两所小学：贵州省黔西县中建乡红板小学，贵州省黔西县中坪镇新中小学，校舍的简陋还在其次，缺少老师更令当地人焦急。青年支教志愿者，要在当地艰苦的生活条件下发挥所长，做好老师，并不是件容易的事情。然而，就有一些这样的志愿者，甘愿奉献，他们想的是如何让这些智力并不欠缺的孩子走出大山，让他们成为这块土地历史上的第一批大学生。

http://www.mmygw.com/，茂名义工网。广东省西南部的茂名，可能很多人都不知道这个城市，然而，这座城市却有一个活跃的义工群体，一个发展良好的义工网站。茂名在线星光义工团、高州义工团、化州义工团等多个本土的义工团体在这个网站上交流和组织活动，支持公益慈善事业、彼此信任、充满热情，是义工们通过网络聚集在这里的原因。去敬老院，访福利院，学雷锋，为赈灾义卖义演，一年下来，义工网组织的活动有40多次，形成良好的慈善公益氛围。



http://www.hazyz.com/，河南志愿者信息网，建站者希望通过网络分享各地志愿者朋友的活动心得，汇总各地志愿者队伍的组建经验，以一个志愿者的真实感受来感







2008年，中国志愿者在行动

广西北海：志愿者街头宣传交通安全法律法规知识

河南郑州：义工在福利幼儿园义务劳动

陕西石泉：留守儿童成长中心的孩子们与志愿者一起玩耍

广东茂名：志愿者在救助对象家中修理开关

河北秦皇岛：志愿者封装救灾物资袋

海南三亚：志愿者帮助农村学校建图书室

内蒙古包头：志愿者给树穿衣

陕西西安：志愿者为福利院的老人剪指甲

湖北黄石港：义工和托老中心老人一起包饺子

召更多的朋友加入志愿者的行列，以此更好地提高志愿者团队素质。志愿行动是公民社会责任意识的觉醒，它是一种人生的境界。在这个网站，被称为义工的志愿者总结志愿者递进达到的5个层次：初为义工最深最直接的感受是帮助别人，自己快乐。做得久了，身为义工，心是义工，无论身在何处，不管人到哪里，只要有需要帮助的人们，就提供帮助，服务社会。第三种层次便是关爱他人，关爱自己。义工是爱的群体，把这种对服务对象的爱转化为对自己的朋友同事家人的爱和关心，让这个世界因自己而充满温暖。第四种层次是发动社会，服务社会。用自己的影响力去让尽可能多的社会成员都来关心自己的服务对象，进而关心整个社会。义工的最高境界是生命不息，奋斗不已。春蚕到死丝方尽，蜡炬成灰泪始干，一辈子做义工，不离不弃。

“那第五种层次是圣人的境界了。特蕾莎修女（有关她的事迹，http://baike.baidu.com/view/30822.htm只是简单记录而已）就是这样的伟大人物。”爷爷喟叹。唬得男孩儿一愣一愣的，直挠头：“那得多难啊，我这辈子没可能做到吧？”

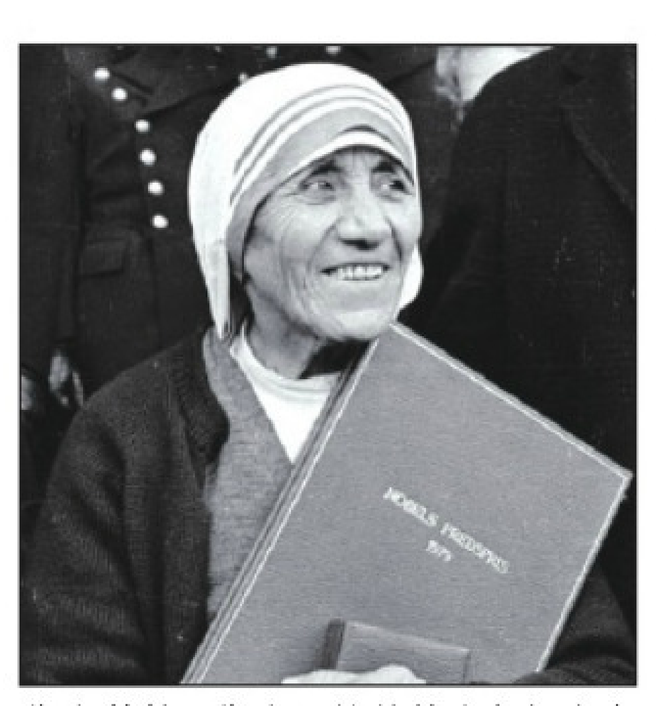
“只要你开始做，就不难。”爷爷打开一个网页，这是“微笑图书室”（http://www.smilinglibrary.org/），很小的网站，很小的心愿，只是想给贫困地区的孩子一本好书看。如果能利用网络集中个人和社会团体的力量，聚沙成塔，协助部分贫困地区学校建立图书室，便是最好的目标。然而谁又能说这目标荒谬可笑，没有送金钱物资来得实惠。贫困地区中、小学就读的孩子跋山涉水踏进校门，常常面对除了教科书之外无书可读的窘迫之中。如果说，贫困地区极不便利的交通绊阻了他们认知世界的脚步，那么图书的极度匮乏无异于关闭了他们认知世界的精神之窗。

学校名称	加入时间	状态	目标数量	现有捐书	杂志
[illegible]	12/31/2006	接受赠书	930	107	780
宁夏海原县贾塘乡曹坪同安商会希望小学	10/18/2007	接受赠书	1236	715	2779
湖北竹溪县兵营中学	12/11/2006	接受赠书	2220	1994	1877
广东省[illegible]镇上岚小学	11/26/2007	接受赠书	1086	556	104
山西富平小学（[illegible]山小学）	11/1/2004	已捐满	69	0	0
山西富平小学（[illegible]小学）	10/22/2004	已捐满	36	72	0
山西富平小学（[illegible]小学）	11/1/2004	已捐满	348	311	525
陕西省安康市汉滨区[illegible]乡[illegible]小学	9/8/2007	已捐满	960	1043	313
山西富平小学（[illegible]小学）	10/22/2006	已捐满	414	425	0
重庆市黔江县中塘初级中学	8/2/2007	已捐满	1971	1715	1011
河田村小学	6/15/2006	已捐满	105	0	0
山西富平小学（[illegible]小学）	11/1/2006	已捐满	288	95	0
甘肃省榆中县夏官营小学	12/23/2004	已捐满	949	428	0
四川通江县新建乡中心小学	4/7/2007	已捐满	1200	1145	755

授人以鱼不如授人以渔，“微笑图书室”但求雪中送炭，不望锦上添花。这是捐助图书的学校列表

看到这里，男孩儿颇为不安，左右张望，跑到书架前，指着最下层堆的书籍：“这些漫画和童话，我都看过了。送给微笑图书室吧。”

爷爷笑了，“你看，这并不难，一件善事就开始了。”



作为慈善工作者，特蕾莎修女将毕生心血献给了穷人、病人、孤儿、孤独者、无家可归者和临终垂死者。1979年她获得诺贝尔和平奖，但她拒绝了颁奖宴会和奖金。媒体问她：“我们做什么能促进世界和平？”她回答：“回家和爱您的家庭。”她的一生都在追寻着一个真理：我们都不是最伟大的人，但我们可以用伟大的爱来做生活中每一件最平凡的事

*关注儿童：那是民族的明天

“在所有的慈善救助中，对儿童的救助最紧要。”爷爷说，“他们最弱小，但他们担负着民族的未来和希望。”他看着整理书籍的孙子，“农村很多像你这么大的孩子，已经开始给家里干活儿了。”“哦，”男孩儿答应一声，“什么时候带我去农村看看吧。”“好哇。等开春爷爷的腿脚利落点儿。”爷爷立刻答应，“现在……”“现在我先通过网络看看我能做什么。”男孩儿说，看到爷爷露出欣喜的笑容，知道这答案老人家喜欢，也满心欢喜，就扔下书继续在网络中浏览。



“一帮一”项目是“儿童希望”针对国内孤儿开展的一项儿童援助计划，目的是为了帮助孤儿改善他们的基本生活条件，促进儿童健康的成长和发展

http://www.cwlc.org.cn/default.aspx，中国社会工作协会儿童希望救助基金工作部的网站。中国社会工作协会儿童希望救助基金工作部是专门从事孤残儿童和其他身处各种困境的儿童救助的非营利性机构。通过接受国内外的捐赠，与地方民政部门合作，开展孤残儿童的助医、助学、助养等儿童公益事业，向福利院的孤残儿童及身处其他困境的儿童提供相应的精神和物质帮助，促进孩子健康成长。工作内容包括医疗救助、寄养资助、助学资助和人道援助。该机构对每个符合条件的申请患儿提供额度为20%～80%的资助，截至2007年10月，已有2000余名儿童得到该机构的医疗资助，摆脱疾病和残疾造成的痛苦。在这些常规救助项目外，对于有特殊需要的儿童，该机构也在力所能及的范围内实施具体救治，如帮助福利院开展建立脑瘫康复室的项目；帮助河南、云南爱滋孤儿的项目；为儿童福利院捐设备和生活用品的项目等。在网站首页上可找到这些项目并请求救助。



基金工作部所开展的项目





给孩子们快乐健康的童年，是每一个从事儿童慈善救助工作的志愿者的心愿

http://www.savethechildren.org.cn，救助儿童会中国项目。作为国际慈善组织的救助儿童会在110多个国家开展工作，为实现儿童权利而奋斗，并以及时而持久改善全世界儿童生活状况为己任。救助儿童会致力于建立一个尊重儿童、认可儿童价值的世界，一个倾听儿童的声音、向儿童学习的世界，一个所有儿童都享有机会、充满希望的世界。在中国，救助儿童会尤其关注那些残障、流浪、失学、贫困等弱势儿童，所涉及的工作包括儿童教育、儿童保护、儿童健康和灾害救援四大部分，工作项目遍及中国的20多个省、市、自治区，并在安徽、云南、西藏、新疆等地设有项目办公室。救助儿童会欢迎志愿者加入他们的工作，在网站的首页上有招募志愿者的信息。

乐助会
www.ahelp.cn

www.ahelp.cn，乐助会，这是一个民间的专业助学团体，不经手助学捐款，只为爱心人士与求助学生牵桥搭线。如果能为那些贫穷的孩子筹集到哪怕是一个学期的学费，都会感到万分自豪。乐助会深知孩子是世界的未来，知识是生存的本领。希望联络全球善心人士，共助那些贫穷孩子，令他们得到应有的教育、知识和尊严，以求他们感受到人类的爱心和自己的前途，长大后报效社会。在具体操作上，乐助会提出了公开透明、实地访查、直接捐助、不遗余力、长期实效、社会参与、避免重复的助学方式，保证志愿者的奉献，保障捐助者的权益，保护受助学生的利益，以期达到最好的助学效果。



在乐助会网站的页面上，这样的助学和已获资助的信息令人欣喜

http://yanran.sohu.com/嫣然天使基金。俗话称为“兔唇”的唇腭裂，是最常见的先天畸形之一。在2006年，中国有记录的唇腭裂患者达到了240万。大部分唇腭裂患者甚至不能正常吃饭或者说话，也不能上学或工作，这些患者的人生之路非常艰辛。而如果在幼儿期间就对唇腭裂进行修复，患者就有可能摆脱不幸的命运。嫣然天使基金便是为唇腭裂患儿设立的专项公益基金。在嫣然天使基金网站上，有基金的捐款通道，也有醒目的申请使用基金的方式。同样为唇腭裂患者提供慈善修复手术的还有微笑列车中国项目（http://www.smiletrainchina.org/）。



http://jiuzai.cctf.org.cn/，中国儿基会启动紧急救灾劝募行动，为了灾区的孩子能够健康成长，中国儿童基金会紧急启动了中国儿童紧急救助基金。捐助4000元，便可救助一名灾区儿童；捐助1万元，则可为受灾户建一个抗震结构房的“安康之家”；10万元捐建一个“心理救助流动课堂”；50万元捐建一所春蕾学校。所有捐赠者可凭捐款收据申请免税。



"只要4000元，"男孩儿不禁念出声来，"好像虎子他们家的圣诞树就花了4000元。"

"一棵只在新年那几天摆出来的圣诞树，和一个孩子的未来，你觉得哪个更值4000元？"爷爷抓住男孩儿的情绪，追问。

"当然是人重要了。"男孩儿立刻回答，"要是我在农村，我才不稀罕什么圣诞树呢。"

"好孩子，这就对了。一味的享受并不能带来真正的幸福，而助人为乐却可让我们感受人生的价值。"爷爷笑，这话又深了，不过教育就要从小做起。"要随时随地有这样的想法，帮助他人，哪怕是拿一块钱给需要的人，哪怕是把地上的垃圾捡起来放进果皮箱。慈善之举，不是因为看到天灾人祸心生怜悯才去做，而是一种人生态度，随时随地自然展现出你的人性之美。"

行动从"一"开始





一个村小（http://www.love-run.com/），这是一群关注农村孩子的志愿者自发建立的网站。志愿者们曾有乡村支教经验，也常常爬山涉水，去一线调查情况。他们深知，援助乡村教育并不只是捐钱那么简单。

一个人的网站（http://miaopeople.org/凸董箐慈善网）。凸董箐是距离昆明60公里的苗族贫困村，17岁的女孩陈昊以个人之力为它建立了专门的慈善救助网站。网站上列举了凸董箐需要外界帮助的项目。陈昊的行为不仅得到家长的支持，也得到了很多热心公益事业的人士支持。

多背一公斤（www.1kg.org）。"多背一公斤"是旅途中的公益活动，它鼓励旅游者实践举手之劳的善举，通过"传递－交流－分享"三个简单步骤实现良性的公益循环，让旅途收获快乐、友谊和爱。发展五年，从最初的纯志愿者组织到全职团队再到社会企业路线，举手之劳的慈善之举已经影响超过百万的人群。传递是出行时多背一公斤，为贫困落后地区的孩子背去一份小礼物；交流是在旅途中与孩子们面对面交流，开阔彼此视野，激发信心和想象力；分享是归来后通过1kg.org网站分享信息和经验，发动更多朋友参与。

1kg.org 多背一公斤

*慈善是一种生活态度

http://www.onefoundation.cn，口号是"让公益成为习惯"的壹基金，为汶川地震灾区募集了大量善款，但这仅仅是它在地震灾区工作的开始，壹基金之家工作团队进驻各灾区，围绕"赈灾，环保、教育、扶贫、健康"5个方向持续关注灾区的重建工作。灾区的重建将是长期持续的工程，理性捐助，科学使用善款，才能使对灾区的慈善行为坚持下去。作为壹基金的发起人，李连杰希望从文化上改变人们传统的慈善理念，从制度上建立起每个公民的慈善责任感，使慈善成为一种常态，而不是激情之下的一时冲动。汶川大地震发生后，壹基金仅通过阿里巴巴、淘宝和支付宝的渠道，在7天当中就募集到了2000万的善款，但到了第二个月就变成零。人们延续旧有的灾难后才去捐助的习惯，而一旦灾难平息，就将慈善之心束之高阁。至于居安思危，储蓄善心以应对随时可能发生的意外灾害，则常为民众忽视。因此壹基金提出"每人每月一块钱"的慈善理念，期望推动人们慈善习惯的养成。



"李连杰壹基金计划"捐款方法

壹基金的捐款页面。哪怕是只捐一块钱，壹基金也欣然接受



http://www.accf.cn/，中国红十字基金会龙族基金，主要用于农村的医疗卫生援助工程和新农村助学脱贫计划。基金的负责人荣海兰女士深感国内的慈善理念与海外的不同，中国社科院的一次问卷调查表明，超过半数以上的被调查者误认为慈善事业属于政府的救济行为；绝大部分被调查者虽然参加过捐款捐物活动，但主要是通过工作单位、学校、居住街道被动捐赠，"经常性主动捐赠"的人数很少；大部分被调查者对慈善事业及慈善机构不甚了解，甚至从未听说过。而在海外，慈善理念和慈善行为并不一定只有地震、洪水等灾害发生时候才能表现，帮助别人帮助社会甚至帮助世界，并不一定需要多么惊天动地的壮举，任何时间任何地点，只要愿意付出爱，那就是最大的慈善。



龙族基金援建的小学正在建设中

"慈善行为和慈善事业之间的差距若沟若深壑。前者不过是被动有节制的施助，是自己生活之外的丰富，我们常听说某明星某艺术家参与捐助义卖，行慈善之心，便是这种。后者却是组织具体慈善行为，是长年累月不懈怠的关注，需要将自己的生活置之其中，甚至付出牺牲和改变，其中有种种琐碎与艰难。因而有慈善行为的人多，投身慈善事业的人少。"爷爷说，"不过，2008年以来，肯加入慈善事业中的人是越来越多了，这真是个好事情。"

互联网企业的行动

企业的社会责任感决定了一个企业能够走得多远，那些追求单向经济效益最大化，不能以用户价值与社会价值最大化协调统一发展为方向的企业，是无法长期发展的。因而人们常说，企业越大，社会责任也就越大。http://www.google.cn/chinaearthquake/，是谷歌为援助中国抗震救灾而专设的网页。谷歌旗下的慈善机构是google.org，工作包括如何和各种NGO组织合作，捐赠广告资源；提供资金预防传染病，研究应对全球气候变化的举措等。谷歌渴望使用信息和

技术力量来帮助公益事业。即使是在全球金融危机的环境下，也要把利润的1%放到慈善里，即使1%的利润缩小了，但这个1%的利润比例不会改变。


腾讯正在开展的公益活动

国内的互联网企业中，腾讯成立了腾讯公益慈善基金会，这也是我国互联网企业所成立的第一家公益基金会。腾讯企业社会责任报告显示，腾讯公益慈善基金会已投入6600万元，主要用于贫困地区的教育发展。腾讯承诺每年都会将利润的一定比例捐赠给基金会。同时，腾讯公益网（http://gongyi.qq.com/）号召更多的网民参与公益事业，在公益网页面上，除可获得公益资讯、购买义卖物品、加入公益组织这些其他慈善网站上都会有的内容外，网友还可通过捐款和QQ积分帮助他人。腾讯希望通过QQ平台，让网民只要“每天动一下鼠标”，就可参与公益活动、奉献爱心。

他们现在还好吗?

《大众软件》的读者们也许还记得“感恩中国”（http://www.owecn.com/），在2007年杂志的专题报道中，这个网站曾经是浓重的一笔，引导我们去探寻网络慈善的民间之路。现在，“感恩中国”依然坚强地存在着，为捐助者和被捐助者搭接“一对一”的帮助桥梁。落实求助者的真实信息，后续跟踪报道捐助情况，掌握捐助数额和捐助资金的使用情况，包括文字、图片、视频采集、编辑录入等工作，依然是由张仁杰来负责。在那个专题报道中提到的其他民间公益救助网站，有的长久没有更新，也有的如“爱心公社”（http://www.aixin001.com/）得到一定程度地发展，不再局限于仅对浙江天台县贫困学生进行救助。

*善，是对抗贫困，是救助弱小

“有很多善行，不仅仅是救助贫困和失学儿童，或者遭受天灾人祸的地区。”爷爷继续他的慈善话题，“只要心生慈念，便会看到需要帮助出力的地方，不能漠视他人的困苦。”

http://www.mothercellar.cn/，母亲水窖爱心工程。干旱缺水是世界性的问题，中国西部是地球上主要干旱带之一，由于中国社会转型期的社会流动，妇女成为西部贫困干旱地区农村的主要劳动力，她们不得不每日往返几里、几十里山路找回生命水。土窖，平场院，积蓄雨水，由来已久，是当地百姓获取基本生活用水的有效办法。投入1000元就可建一眼集雨水窖，解决一家人的饮水问题，等于一家人的生存和希望。



在干旱缺水的中国西部，饮用水来之不易

http://www.chinacharity.cn/，中华慈善网，中华慈善总会的官方网站。成立于1994年的中华慈善总会为全国性非营利公益社会团体，宗旨是发扬人道主义精神，弘扬中华民族扶贫济困的传统美德，帮助社会上不幸的个人和困难群体，开展多种形式的社会救助工作。作为国际联合劝募协会组织中的会员，中华慈善总会广泛联系海内外华人和国际友人，共同促进中国慈善事业稳步发展。中华慈善总会的慈善项目包括慈善医疗阳光救助工程、微笑列车唇腭裂修复慈善项目、白血病患者援助项目等。





母亲水窖工程开展以来，福及数百万人

http://www.loongzone.com/，公益慈善论坛。建立并维持这样一个论坛，也是很不简单的公益之举。论坛以促进中国公益慈善组织间的相互了解、交流和协作，为公益人士成长和组织建设提供丰富的学习资源，推动中国公益慈善事业的健康发展为宗旨，致力于中国公益慈善组织网站数据库的建设。论坛希望通过倡导互助、协作、共赢的理念，实现公益资源整合与共享，使各地区及整个中国公益慈善事业快速发展，让更多民生问题、生态环境等问题得到最大程度的解决或缓解，实现社会的可持续发展。

公益慈善論壇 · 交流 分享 团结 协作 ·
www.loongzone.com


中国公益论坛中的部分内容

http://www.fljzw.com/index.php，重庆法律救助网。为了让更多的贫困人员、下岗人员、弱势人员得到法律帮助而建立的这个网站，希望通过网络向需要帮助的人提供日常法律服务，从而为创造和谐社会，为法律建设尽一份微薄之力。这样热心于公益事业，并且深具社会责任感的律师越多，人们便会更好地用法律保护自己的利益。而中国NGO法律支持网（http://www.npolaw.org.cn）更是为公益组织在法律领域保驾护航，在通过法律服务为民间公益组织提供切实的帮助和服务之外，更是广泛和深入地致力于中国公益、慈善领域法律的研究，紧密关注立法动态、同步跟进中国公益领域法治进程，为全力推动中国社会在“公益中国”“法治中国”侧面而工作。

“与人玫瑰之手，历久尚存余香。”男孩儿将这句话写在自己的博客上，并在这句话下面写道：“长大了我要去做个志愿者，像许多叔叔阿姨一样，毫无怨言地奔波在祖国最贫穷最偏僻的地区，给那里的人们带去关怀和温暖。”

“这很好。”爷爷不知道什么时候站在了男孩儿的背后，看他的博客，“记得有位慈善工作者说，这个社会并不缺少爱心，缺少的是爱心汇聚的平台；也不缺少善举，缺少的是让善举闪亮的机会；更不缺少慈善美德，缺少的是让慈善美德弘扬光大的氛围。我相信，以后，这种遗憾会越来越少。”爷爷意味深长地说。



■北京 fly

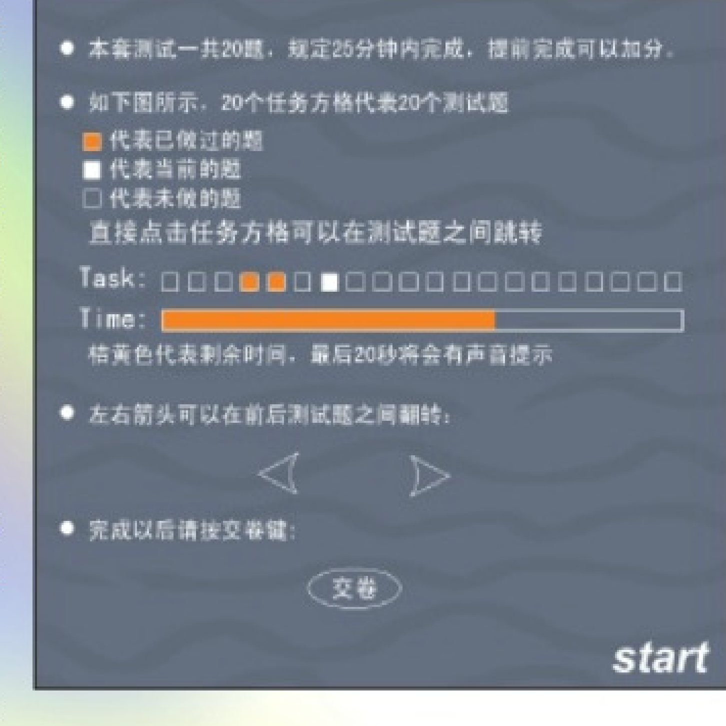
智能对话
http://alicebot.blogspot.com/



英国数学家艾伦·图灵1950年在论文中提出，交谈能检验智能。如果一台计算机能像人一样对话，它就能像人一样思考，他由此获称"人工智能之父"。2008年，勒布纳奖人工智能奖最后一轮比赛10月12日在英国雷丁大学展开。艾尔博特等6种软件程序击败另外7种程序，获得决赛资格。作为裁判，12名经遴选的志愿者同时与不见面的两方以文本方式交谈，其中一方是人，另一方是程序。交谈5分钟后，他们要判断哪方是人，哪方是机器。获最多裁判认同为"人"的程序即获胜。在以往年度比赛中3次获胜的艾丽斯是赛前夺标热门，而最终拔得头筹的却是艾尔博特。艾丽斯网站的头像显示，"她"是名高盘发髻女子，实际上，艾丽斯是"人工语言因特网计算机实体"的缩写。可惜艾丽斯因未能按时启动而意外出局。这个网站就是艾丽斯的"家"，如果你有兴趣和"她"聊天，不妨登录上去看看。进入网站后，点击左竖栏上边的"Chat with A.L.I.C.E."即可进入聊天界面。比较有意思的是，你要问"她"是否会说中文，"她"会回答：yi dianr,ni hao ma?（一点儿，你好吗？），但也仅限于此了……

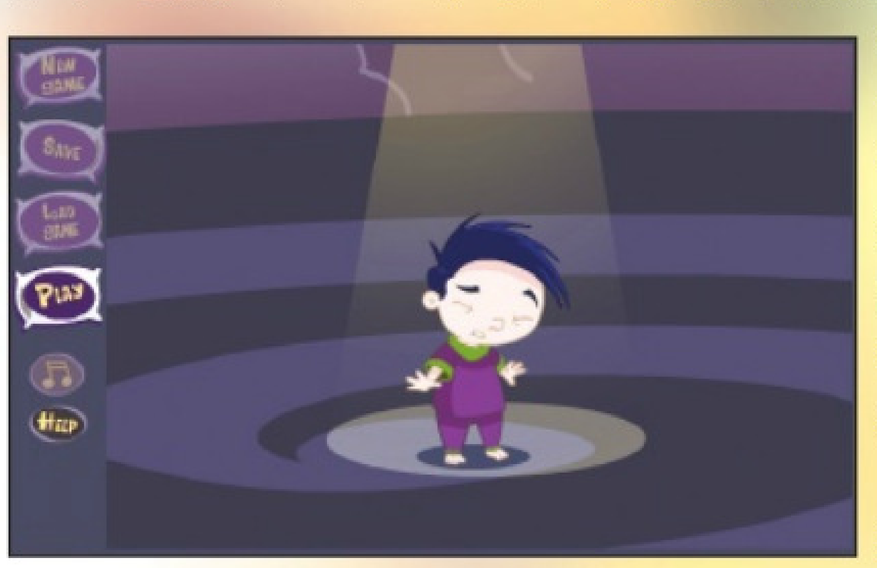
天才测试
http://www.ad0.cn/netfetch/attachments/tiancaiceshi.swf

以前曾给大家推荐过一个智力测试的Flash，这次再推荐一个号称是门萨协会入门考试的智力测试，貌似难度有所增加哦。门萨的英文名称是"Mensa"。拉丁文原意是桌子的意思，代表门萨的成员就像坐在圆桌上，没有等级的分别。门萨协会1946年成立于英国牛津，创始人是律师罗兰德·贝里尔和科学家兼律师兰斯·韦林。当时，这两位自认聪明异常的人突发奇想，编制出一些高难试题以测试智商，受到广泛追捧。兴奋之余，贝里尔和韦林干脆成立一个俱乐部，号召高智商的人士加入。今天，门萨俱乐部拥有10万多名会员，遍及世界100多个国家和地区。虽然这个Flash测试未必真的是门萨协会的入门考试题，而且也有人指出，分高并不代表什么，说不准也是没有自信的表现，但是我们只是把它当作一个开发智力和逻辑力的游戏而已，不必过于较真。



维克多的噩梦
http://www.u148.net/game/nightmaresep1/

一个冒险解谜的Flash游戏，而且是个系列，一共有4部，这里只给出第一部的地址，而后3部只需要把网址最后那个1改成2、3、4即可。本游戏出自著名的法国创意工作室Sarbarkan。这个工作室擅长制做冒险解密游戏，曾推出过华纳世界冒险、米勒山庄疑案及梦游先生等经典Flash游戏，而"维克多的噩梦"采用鼠标点击限制，提高了游戏的探索性，增加了不少游戏的难度。如果你实在无法继续游戏，可以到http://www.u148.net/game/nightmaresep1/help.html去看攻略。不过解谜游戏看攻略，或者像时下流行的"一键看热点"，完全就没有那份乐趣了。



奥运宣传片(马来西亚)
http://www.youtube.com/watch?v=b0h3b2rHaHA

这是马来西亚Stadium Astro体育频道的北京奥运会宣传片视频，和国内类似的宣传视频不一样，它充满了想象力，画面非常炫，带给人非常强烈的视觉冲击。视频中奥运会的体育健儿们都变身成了变形金刚，在准备、动作、完成的步骤中完成变型，整个过程和谐自然，充满力量之美感。另外Stadium Astro体育频道还有两个他们早期制作的体育赛事和欧洲杯宣传片：http://www.youtube.com/watch?v=DQfkxLNWPvo、http://www.youtube.com/watch?v=s7k_Omxc_2Q，都是同样的风格，大家也可以欣赏下。



Vista将被抛弃？——Windows 7新体验

■广东 GZ

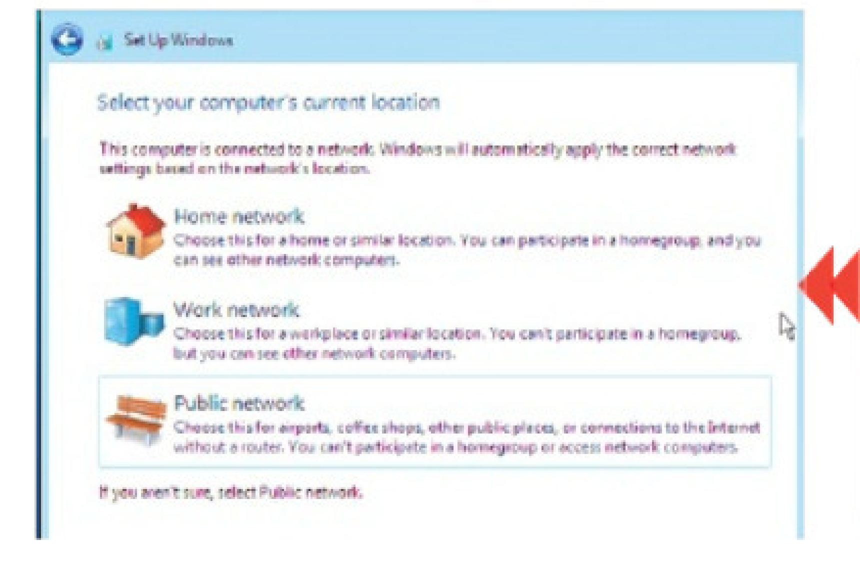
关键字：Windows 7　超级任务栏　自适应窗口　家庭共享

在Vista还没有全面打开市场的情况下，微软在PDC大会上展示了全新的操作系统产品Windows 7，甚至表示用户可以暂时不升级到Vista直接迎接Windows 7。可怜的Vista就这样被抛弃了吗？Windows 7是Vista的继承还是颠覆？借助微软发放给测试者的Windows 7 Build 6801，让我们带着对新操作系统全新特性的期望进入Windows 7的世界。

安装和启动——类似Vista

Windows 7的前期安装过程与Vista基本类似，无论是界面还是处理流程，要不是启动安装界面上有明确的Windows 7安装信息，用户几乎就会以为是在安装Vista。不过当安装文件拷贝完成并且进入第一次启动，从输入设定计算机初始账户开始，Windows 7展示了自身的不同。完成账户设定后可选择进入Windows后自动执行的任务，如升级驱动、补丁更新及在线解决安装问题等，用户也可选择跳过不执行。



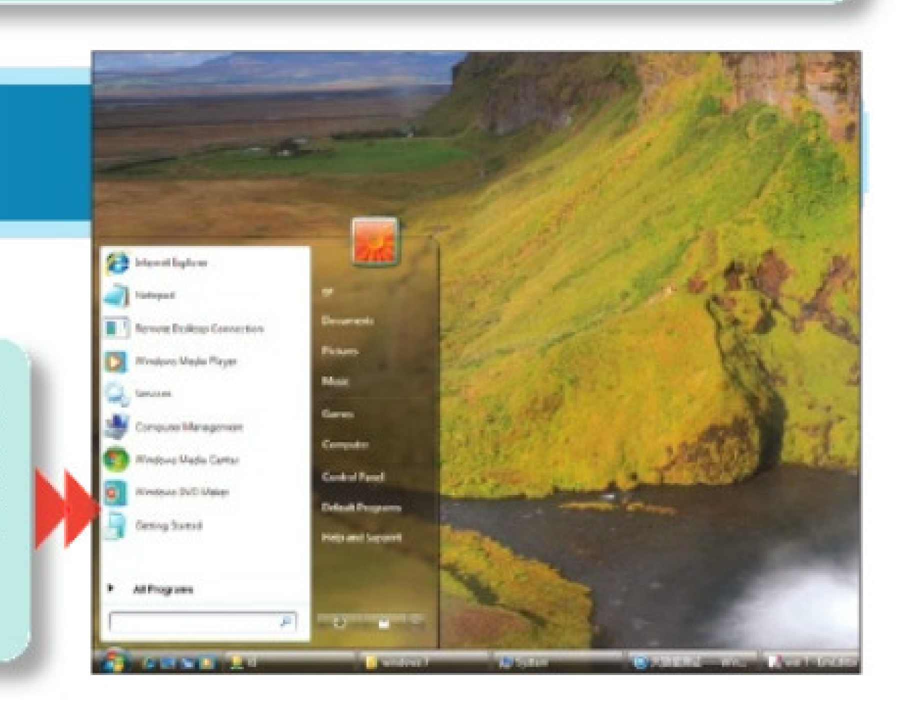


如果安装过程中Windows 7顺利识别了计算机的网卡，此时就会进入网络环境快速设定的界面，提供三种网络环境以供用户选择，显然是为了在保证用户轻松连接网络前提下提升系统安全性。即使用户选择安全性最低的“Home Network（家庭网络）”网络环境，系统在创建网络共享的“Home Group（家庭群组）”时，也会要求用户记下访问的密码。之后完成诸如时区等常见设定后，Windows 7初次启动时还会进行视频性能测试，用户耐心等待启动完成即可。

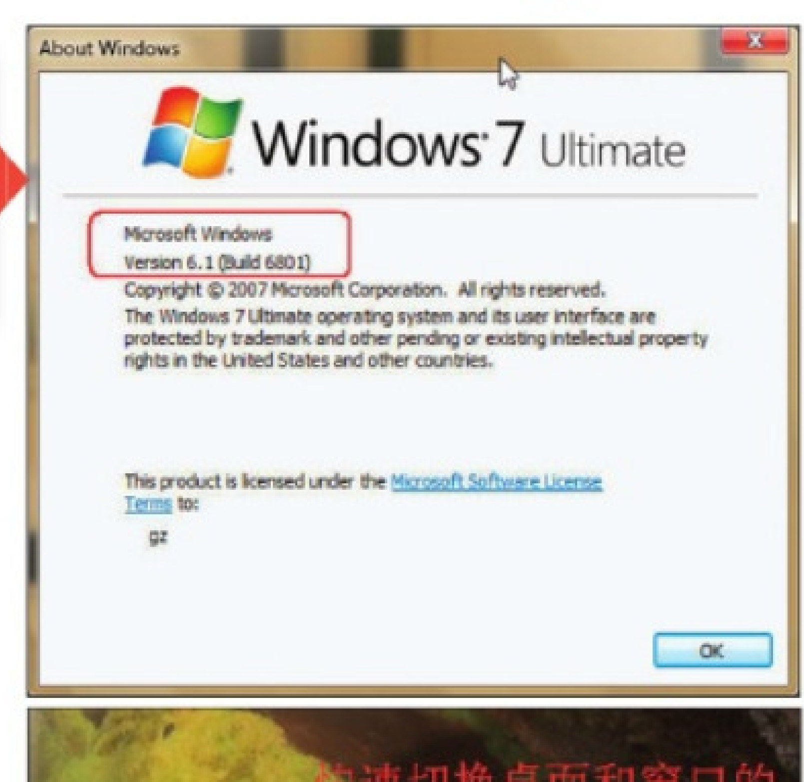
用户界面

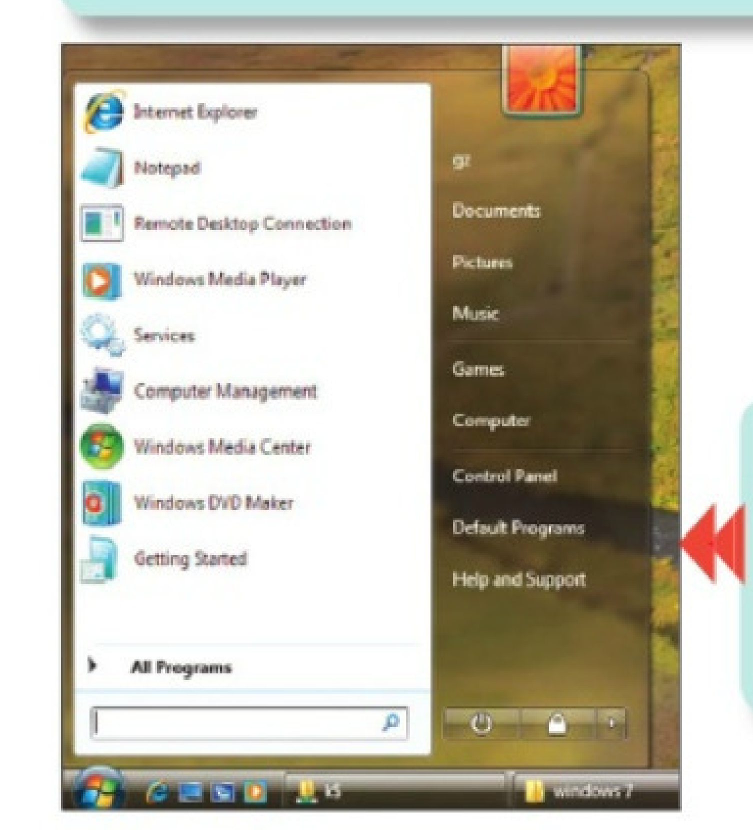
1.总观——Vista改良版

初看Windows 7桌面跟Vista似乎毫无区别，Vista风格的大图标和透明玻璃开始菜单，延续Vista Aero主题的桌面效果，甚至并非PDC大会上微软演示版本6933的透明超级任务栏，仅仅只能从桌面右下角的“Windows 7 build 6801”水印信息证实两者有不同。



除此之外查看计算机属性窗口，会有“Windows 7 Ultimate”的操作系统信息。那么Windows 7是否真的是Windows NT内核的第7个版本呢？系统属性窗口作出了否定的回答，Windows 7的内核系统版本号为Windows 6.1，这证实了Windows 7只是“改良后更好的Vista”的说法。





2.超级任务栏——智能大容量

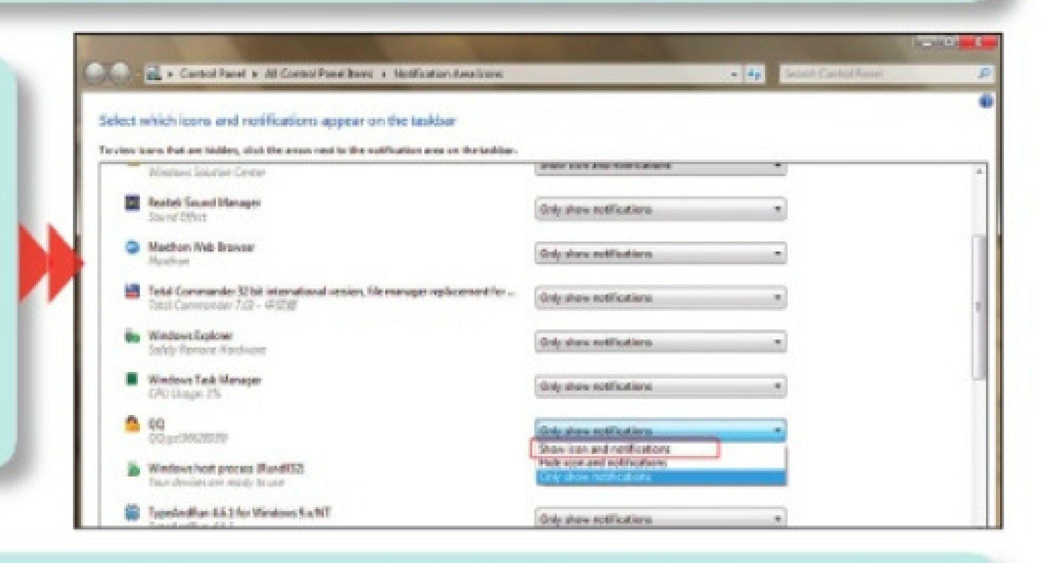
只要略加观察，Windows 7不同于Vista的细节就逐一显现出来。

首先开始菜单的一点小变化是菜单顶部默认的“IE”和“Mail”图标没有了，所有快捷图标都成了根据用户使用频率排列的常用程式，也就是说开始菜单变矮了。



任务栏的变化则隐藏在最右侧，在系统托盘旁边有一个透明的长方形小条，用户点击它可在桌面堆叠大量窗口的情况下快速切换到桌面，再次点击则又从桌面恢复到之前窗口堆叠的顺序。而且任务托盘中默认只会显示三个图标，即音量调节（Volume）、网络连接（Network）、解决方案中心（Solution），除此之外即使后台执行的软件程序再多，也都不会在系统托盘中显示，只有用户点击系统托盘旁的向上小箭头，才会弹出包含有程序托盘小图标的窗口。

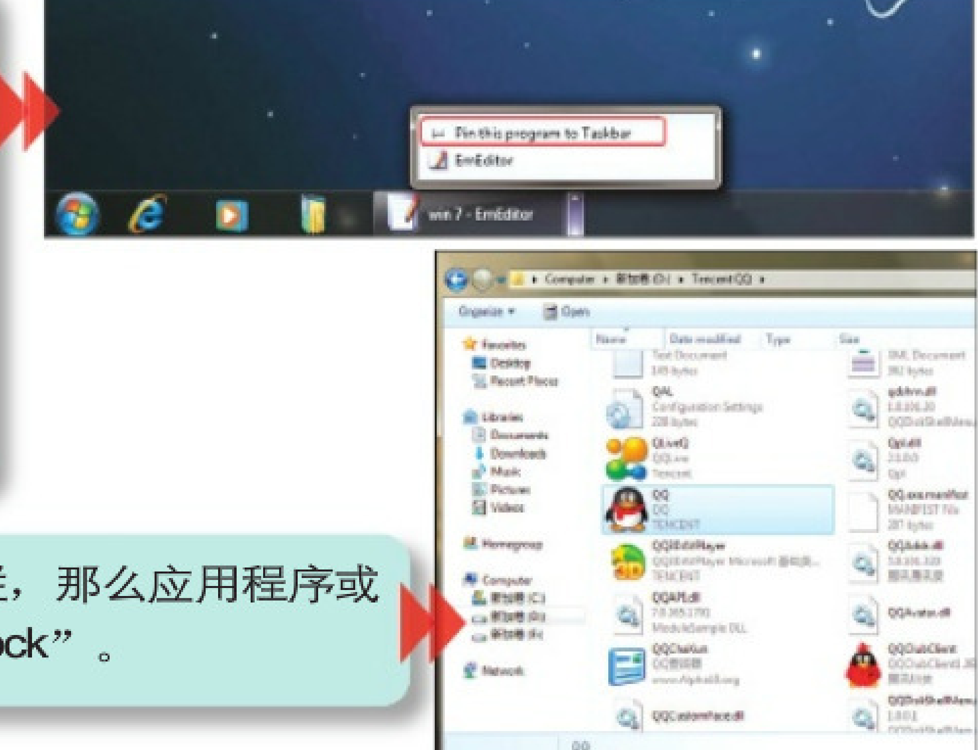
默认的托盘设置会带来一定麻烦，例如QQ通讯时如果用户关闭了声音提示，那么用户显然会错过托盘窗口中信息窗口闪动的提示。不过只要右键点击托盘缩放窗口的箭头并选择弹出菜单“Customize Notification Icons”，打开托盘图标设置对话框，点击QQ程序旁的下拉框选择“Show Icon and Notification”，即可将QQ图标常驻显示在系统托盘之中。





当Windows 7开启超级任务栏之后，除去快速启动栏外，还有IE、WMPlay及Explorer三个图标默认停靠在透明的任务栏上，点击这些图标即可启动对应的应用程序，而应用程序启动后图标则会变成停靠任务栏的状态条，将鼠标停放在上面则会弹出缩小的对应窗口内容。

超级任务栏的这个特性非常像Mac OS的Dock，如果用户可自己设定停靠在任务栏上的图标，那么快速启动栏不是完全没有必要存在了吗？确实如此。当用户启动任意一个程序后任务栏会出现其状态条，将鼠标移至状态条的右端会有隐形的向上箭头，点击它后则会出现设置菜单窗口，选择“Pin this program to taskbar”后就可以将程序“钉”在任务栏上，那么之后不管是程序缩小到系统托盘还是被关闭，程序图标则会一直停靠在任务栏上成为新任务的启动方式。



更为简便快捷的设定方式是将应用程序或文件夹直接拖放到超级任务栏，那么应用程序或文件夹就会直接钉在任务栏上，用户能很轻松地打造出自己的“Windows Dock”。



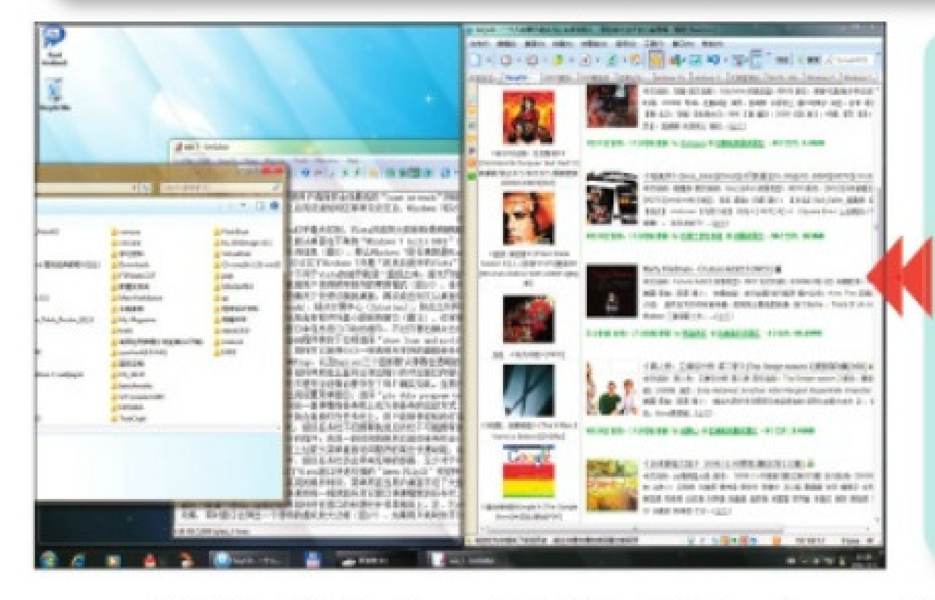
超级任务栏不仅拥有快速启动栏不可能拥有的特性，例如复制文件时任务栏上的复制窗口状态栏可显示进度，也可直接绕过系统托盘管理组织正在执行的程序。而且经过一段时间的使用后，超级任务栏会记住启动应用程序的某些习惯特性，例如通过箭头菜单直接打开这个软件曾经打开过的文件或文件夹，或通过上拉箭头菜单直接访问程序的某些快捷功能，或直接通过预览跳到对应IE窗口的对应标签等。事实上这个测试版本甚至都算不上正式的预览版本，超级任务栏仍会带来足够惊喜，至少关于界面细节微软已开始听取用户的意见。

3.界面元素——自适应窗口

界面特效上Windows 7保留了Vista窗口快速切换的“Aero Flip3D”视觉特效，加入新的手势感应并称之为“Aero Shake”。这是个无法使用图片表现的操作特效，简单而言当用户桌面开启了大量窗口时，如果用户想保留一个窗口并缩小其他窗口到任务栏，那么只要用鼠标按住保留窗口的标题栏，左右快速摇一摇就能将其他窗口快速缩放到任务栏，如果再摇一摇则会快速恢复之前所有桌面上的窗口。

“Aero Shake”启用的前提是系统已开启超级任务栏，但即使没有开启超级任务栏，Windows 7的窗口缩放操作也有隐藏的“碰撞”特效，当用户使用鼠标按住窗口的标题栏并将其拖向上、左、右桌面边界时，一旦拖放窗口标题栏的鼠标指针接触桌面边界就会有一个漂亮的水波纹效果，同时窗口会弹出一个透明的虚拟放大边框。



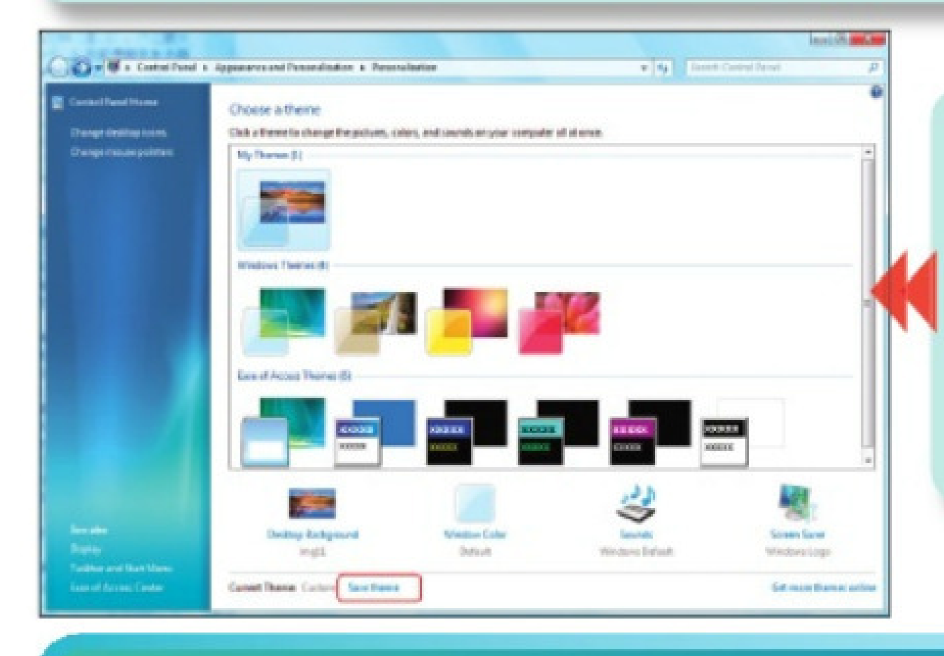


如果用户此时放开鼠标则会根据拖放的边界窗口放大，拖向桌面上边界的窗口会全屏，拖向桌面左右边界的窗口会垂直全屏并占据桌面的左/右半部分，对于那些拥有大屏幕希望并列双窗口的用户而言，这个特效实在是太理想了。只要鼠标按住已经全屏的窗口标题栏向相反的方向略略拖动，那么窗口就会恢复全屏之前的原状。此外如果用户将鼠标停放在窗口的上下边界，鼠标指针变成上下拉动的箭头指针时，双击左键同样可将窗口垂直最大化，不同的是它会停留在原有桌面位置并保持原有窗口宽度，再次双击则可将窗口恢复原状。

桌面元素的另一个变化是Windows 7不再有明显分界的桌面边栏，如果右键点击桌面查看桌面菜单，用户会发现Vista中被混合的“Display Settings”“Gadgets”和“Personalize”已分开设置。

“Gadgets”面板中拖放出来的小工具现在可堆放在桌面任意的角落，不像Vista即使拖出来，边栏也始终会保留渐变效果，而且微软在桌面四周边界设计了“磁力”效果，当用户将Gadgets拖近桌面边界时，会发现类似QQ那样的自动吸附效果，这样可使得用户能轻松排列整齐桌面小工具。





不过除了自带的Gadgets之外，目前这个版本的Windows 7还不能直接安装网络下载的Gadgets，用户还得自己动手才能搞定它。个性化设置最大的变化是由原来的纵向树状排列变为平铺内含窗口式，这样桌面的主题选择变得快捷直观，而且用户选择主题后如果继续修改设置下方的桌面背景、窗口颜色、事件声音和屏幕保护元素，那么用户就可将其保持为自定义主题，大大减轻用户重复设置的工作。

系统新特性

1.资源管理器——假死减少

打开Windows 7的资源管理器，用户马上就会发现，默认开启的位置已不再是Vista中的个人文件夹，取而代之是新的“Libraries”（智能库）设计。“Libraries”提供了可快速查看不同文件类型的聚合文件夹，默认情况下，它分为通讯、联系人、文档、下载、音乐、视频、图片这几类，同时通过同类文件的独有信息进行组织管理。比如在下载库里会列举了每个下载文件的URL地址，而联系人库里包含E-mail地址和联系人电话等。

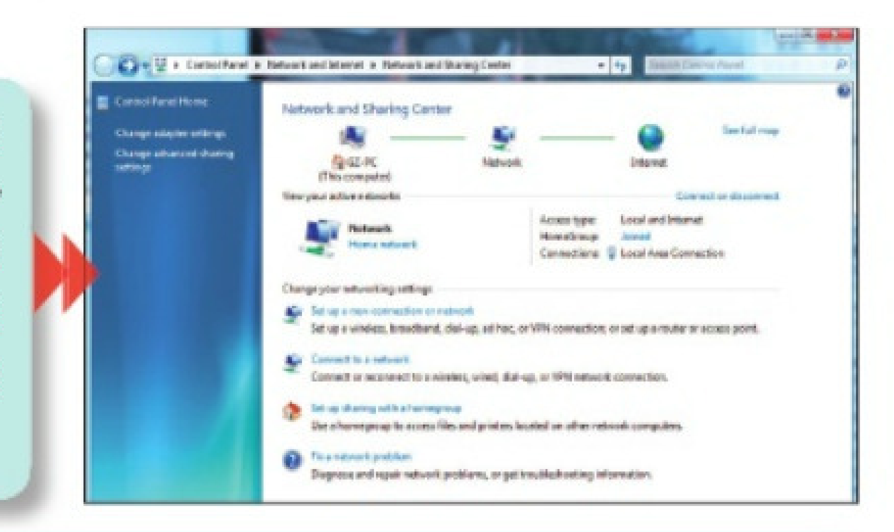
当然每个类型的库文件夹下的文件实际不是放在一起的，而是按默认路径分为不同的文件夹。用户可往库里添加新的元素，还可设置各类库的保存路径，这样以后保存在该库下的文件将存储在指定的位置里。

很显然微软努力在将“Libraries”和虚拟文件夹区分开来，虚拟文件夹依然保留在个人文件夹中，虽然特定搜索条件下两者显示的内容可能一致，但两者在文件管理上概念完全不同。如在Windows 7以前Windows Media Player和 Windows Media Center的库是相互隔离的，现在

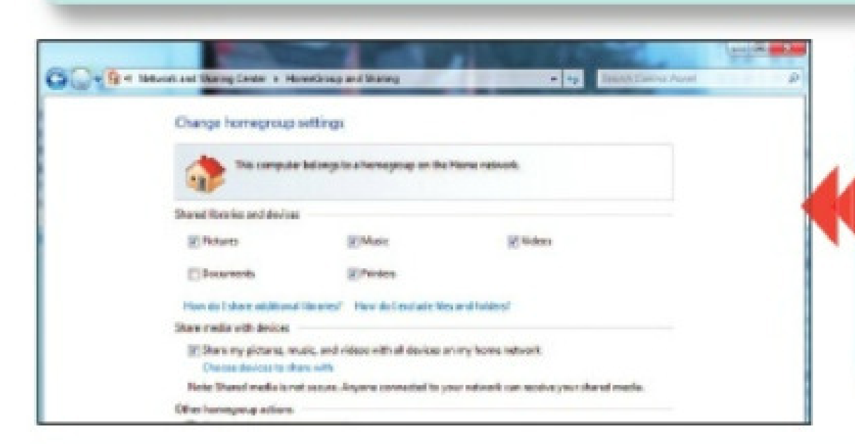
整合起来肯定更便于管理多媒体文件。好消息是用户可以创建和自定义“Libraries”，坏消息是要让用户再接受一个新概念，微软必须继续修改使得它更有实用意义。

一个很明显的感觉是Windows 7的Explorer执行效率要比Vista高，例如Vista中预览窗口完全不实用，稍大些的文本文档都会导致Explorer假死，Windows 7的Explorer预览则比较流畅，复杂的文档也仅仅只是稍稍延迟些，此外预览功能已不限于纯文本文档和多媒体文件，HTML\MHT等各种格式的网页存档的预览效果非常好，它的预览效率远远要高于开浏览器查看，是非常值得欣喜的进步。

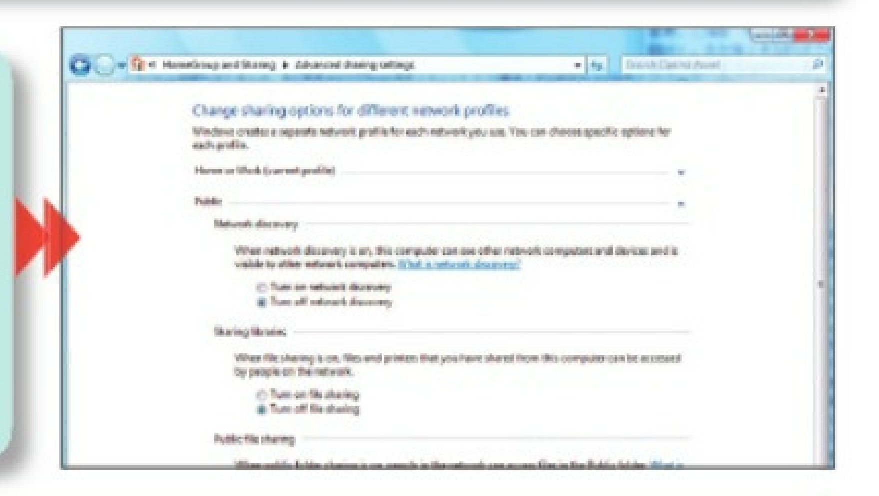
2.家庭共享——最简便的共享方式



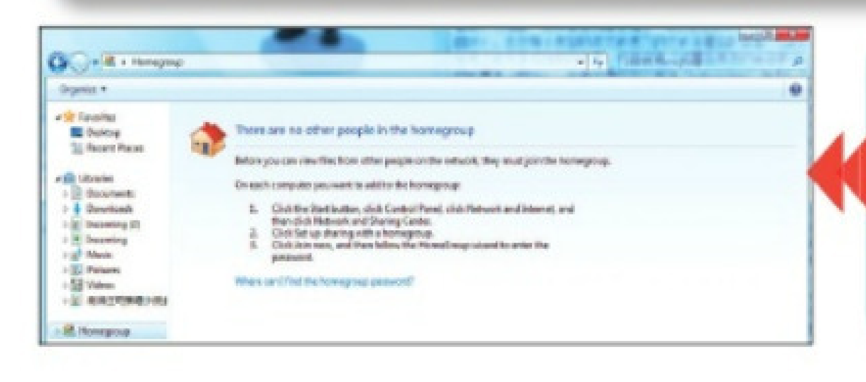
用户在任意文件或文件夹中右键点击，会发现右键菜单中添加了新的“Share with”菜单，这就是Explorer中另一个全新特性——快速的“Home Group”网络共享功能。系统安装时只要Windows 7能顺利识别计算机的网卡，就会在首次启动过程中进入家庭组设定，可以说家庭组是微软自工作组（Workgroup）和域（Domain）后提出的第三个网络组概念，它的意义在于帮助普通家庭用户简单快速而又安全地进行多计算机互联共享。



通过简单的向导式设置可知，一台新计算机加入一个“Home Group”只需要它的保护密码，整个“Home Group”内共享数据仅仅只需要在Explorer的右键菜单“Share with”中鼠标选择而已，大多数情况下都不再有普通用户感到困难的权限设置问题。保护共享数据的安全，管理者也仅仅只是简单的更换密码既可，整个分享的工作可以说变得非常简单。

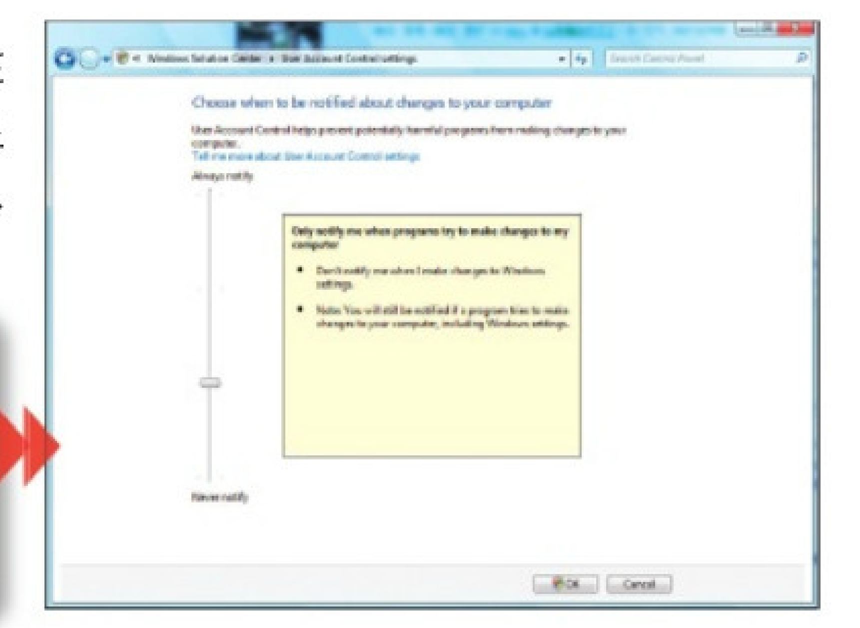


然而这个新网络特性也会带给普通用户一定的困扰，因为非“Home Group”成员的网络计算机，甚至都无法通过网络找到“Home Group”成员计算机。也就说如果某台家庭联网计算机使用的是老旧的WinXP操作系统，那么很显然它并没有加入“Home Group”的基本特性，此时“Home Group”成员计算机访问它的共享非常顺利，但是它要访问“Home Group”成员的共享，就必须重新设置网络“Public”的共享属性。



不过即便如此，“Home Group”仍然是值得赞赏的，即便用户同时打开公用网络数据共享功能，它的共享数据默认情况下始终是和公用网络隔离的，普通用户可快速分享数据而不用去操心权限设置问题，在Explorer中像访问本地文件一样访问网络共享数据，大大降低了应用难度和操作效率。

3.沉默的UAC——分级设定



Windows 7中另一个最大的改变是，用户几乎感受不到UAC的存在，事实上在近一周的使用过程中，UAC的提示窗口仅仅在安装某几个软件时才有出现。很显然UAC的安全级别被调低了，但也没有像Vista中一样，要么打开不胜其烦，要么关上放弃安全。

Windows 7 中微软将UAC设置为4种安全级别选择，分别是“始终通知并要求用户确认（Vista模式）”；始终通知但无需用户确认；仅当电脑设置被修改时通知；永不通知。默认情况下为“仅当电脑设置被修改时通知”级别，用户也可根据需求选择适合自己的设置。

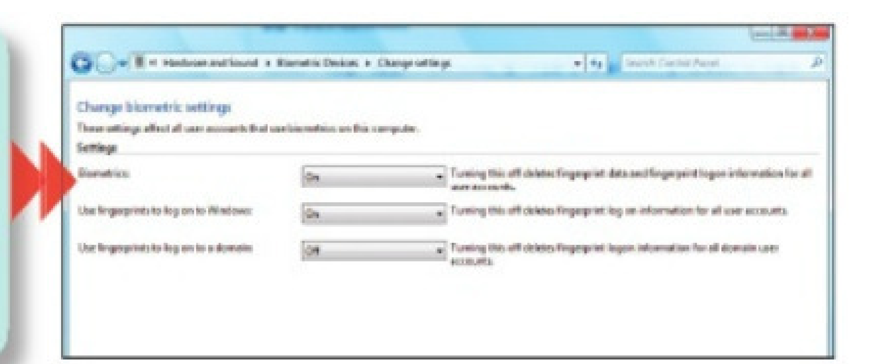
其他新功能

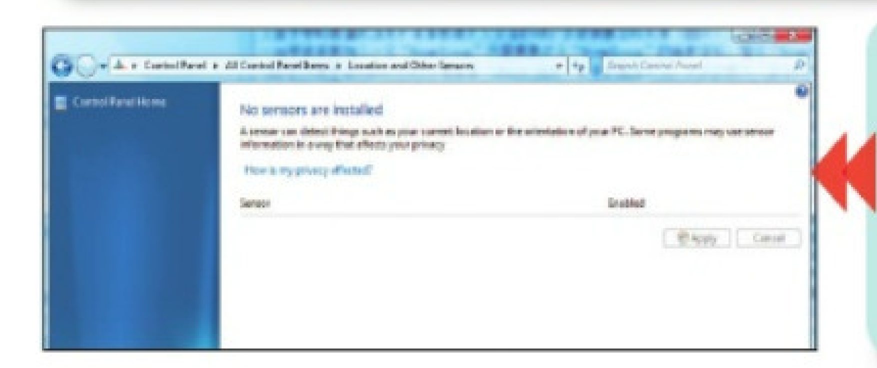
1.生物特征检测——指纹等识别



Windows 7会带来什么？微软在Windows 7启动中心中自问自答，Windows 7将专门为笔记本电脑进行优化。这将包括一系列功能上的变化，围绕着笔记本以移动应用为中心做出改进，除去作为Windows 7主要宣传点的多点触摸功能——当前版本并没有任何信息，目前可见端倪的还有“Biometric devices”“Sensor”。

“Biometric”（生物特征检测）一直由笔记本厂商自行研发并作为主要卖点，这是一种综合硬件软件的应用技术，可广泛用于安全加密身份识别等领域，其中指纹、脸部、虹膜识别通常为人们熟悉的应用，Windows 7中的“Biometric devices”目前仅仅只是应用在账户登录上，但对于生物特征检测技术将会产生有力的推动。



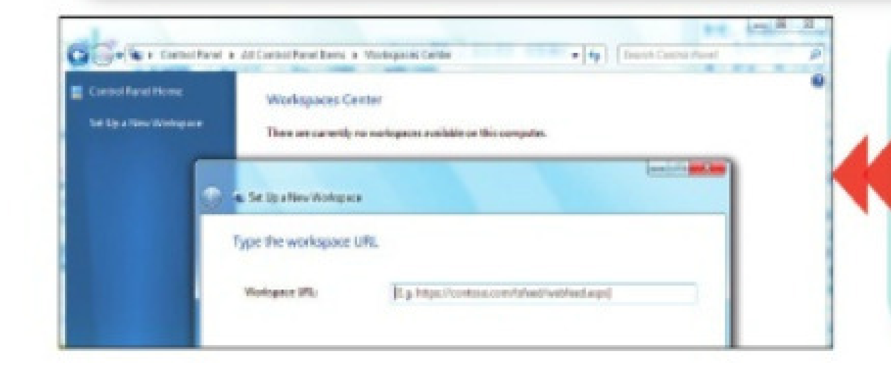


“Sensor”（传感器）的加入是Windows 7的重要新功能，这项技术能自动侦测计算机所在地理位置、光照强度等环境变化，对应的程序获得信息后自动进行相应操作。例如根据背景亮度、背景噪声的变化自动调节显示器亮度、播放器音量等。不过由于配套硬件的限制，用户还只能对着Windows 7中的Sensor列表想象计算机智能化的美妙前景。

2.简明的证书管理

网络应用尤其是移动中网络应用也是Windows 7的重点，其中“Credential Manager”能集中管理用户的数字证书，使得用户能轻松登录计算机或是网站，如此普通用户可摆脱IE设置中那晦涩难懂、操作复杂的证书管理过程，使得安全和便捷的应用矛盾得到统一。

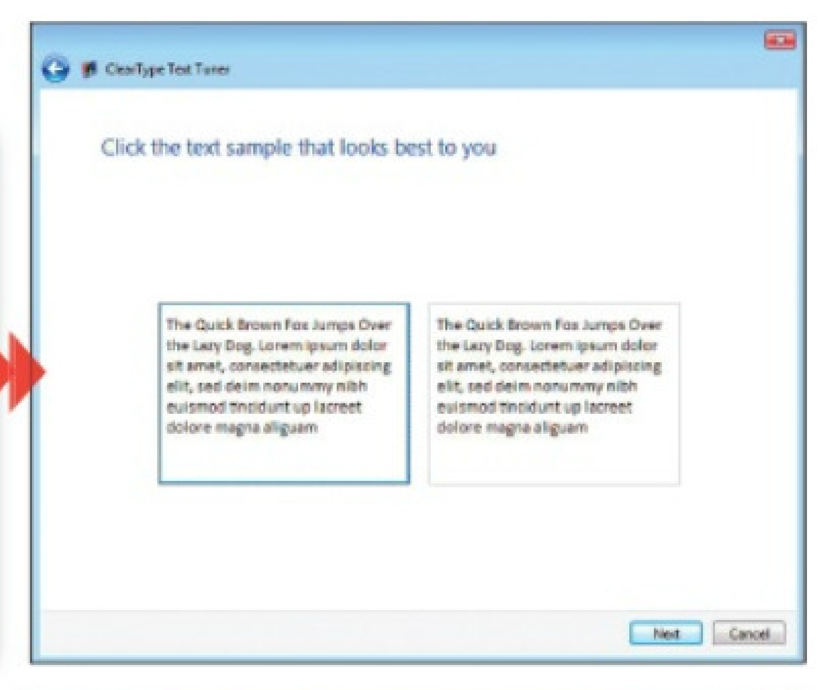




“Workspaces Center”也是微软相当看重的内容，它应该属于微软网络服务战略的重要部分，应该和微软推出的“Office Live Wordspace”之类的在线工作空间服务有关，提供给用户无时无刻的工作数据服务，将本地和网络结合在一起。

3.清晰文字

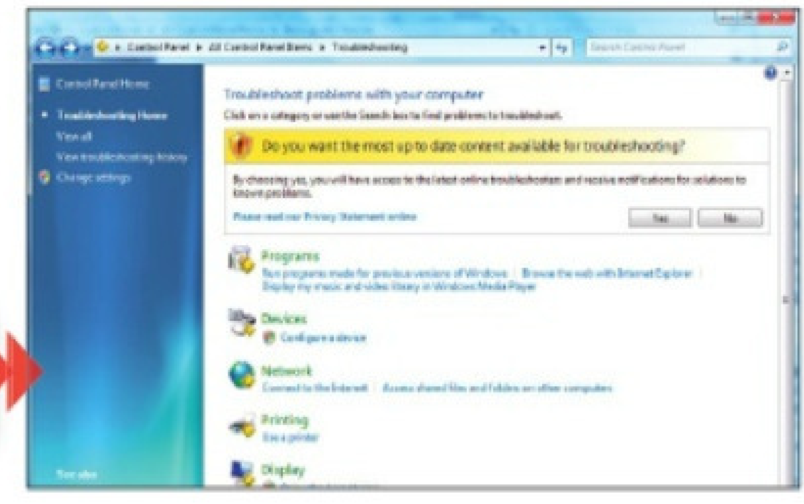
清晰文字技术在Windows 7中有了非常大的改变，在之前的Vista中，用户仅仅只能勾选以启用或不启用文字清晰技术，但由于每个用户的显示器都不一样，这导致启用该技术后的结果大相径庭，有的用户觉得效果很不错，有的觉得还不如没有启用文字显示，也有觉得部分界面显示不错而部分显示非常糟糕的情况。针对这个问题，Windows 7开发了“Cleartype Text Tuner”功能，它以向导设置方式引导用户完成文字清晰技术的启用，并用直观的文字效果预览以供用户选择，无论哪种显示习惯的用户都能找到适合自己清晰文字显示效果，这显然是个非常好的系统功能进化。

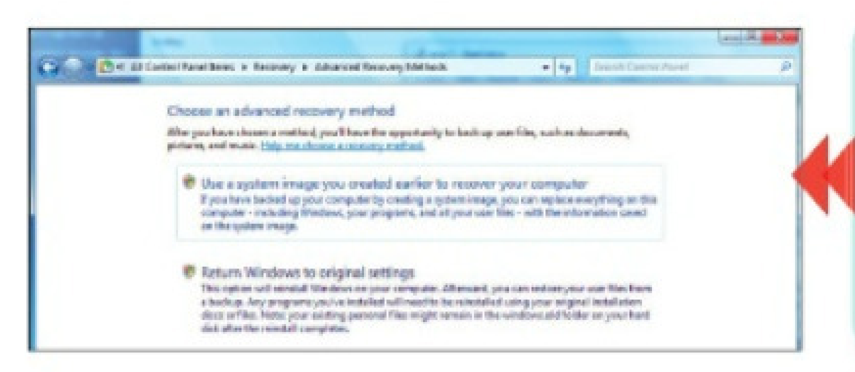


4.解决中心——扩展的安全中心

安全中心已不在Windows 7的控制面板之中，取而代之的是“Windows Solution Center”。

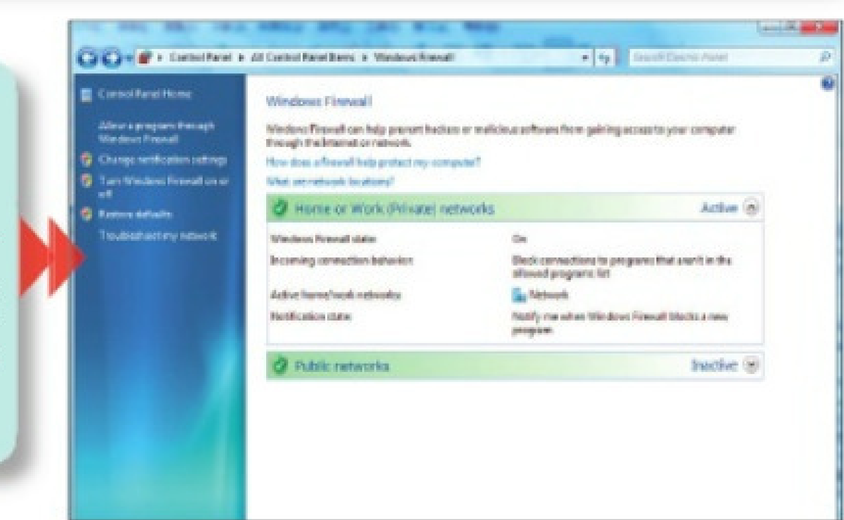
“Troubleshooting”针对普通用户最常见的诸如程序兼容、网络连接、打印共享、硬件驱动等问题，进行系统实时监视记录并提供在线解决方案。





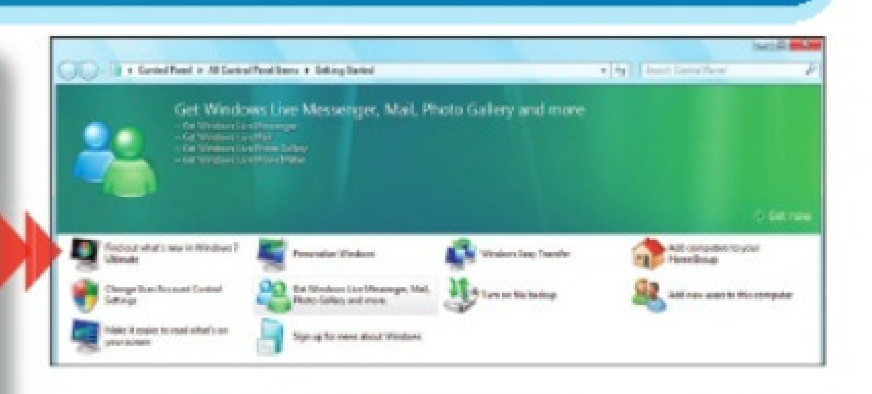
至于“System restore”的设置，微软的思路似乎有点混乱，一方面安全工具分类项目中有“Backup and Restore”，它的功能是备份或还原整个系统或部分数据文件，但另一方面又提供了同样是还原系统备份点的“Recovery”功能，两者区别只在于后者同时提供将Windows 7还原到初始安装状态，其实两者完全可整合在一起。

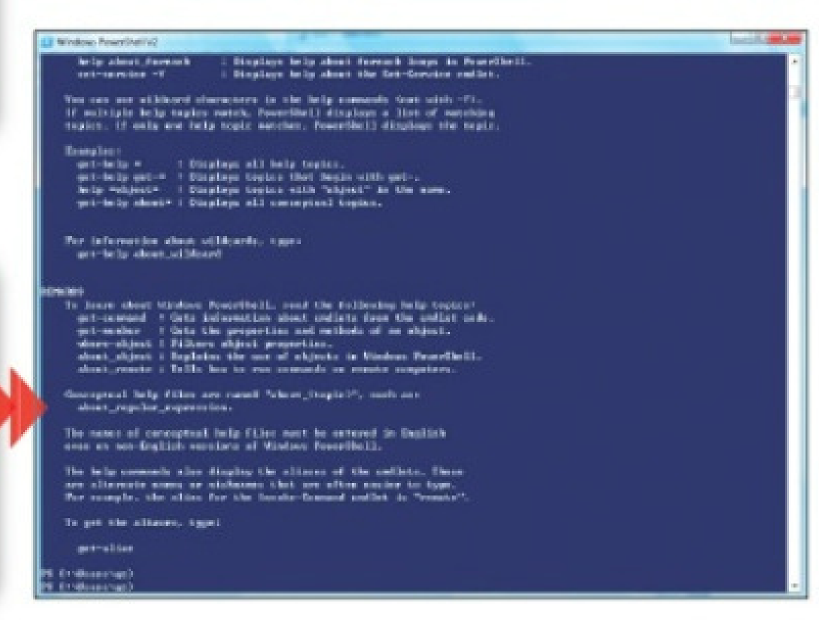
还有不少控制面板选项在功能或界面细节上进行了更新，例如内置的Windows防火墙，已结合新的网络共享中心做出了改变，以往的XP界面风格的设置窗口不再出现，新的设置窗口已高度风格统一化，和整个控制面板结合得非常完美。诸如此类的系统细节，在Vista中被用户诟病的界面问题，基本上在Windows 7中得到纠正，这至少证明了Vista确实有匆忙上市的嫌疑，Windows 7开发思路是重点解决Vista出现的问题，而不是重起炉灶推倒重来。



系统集成软件

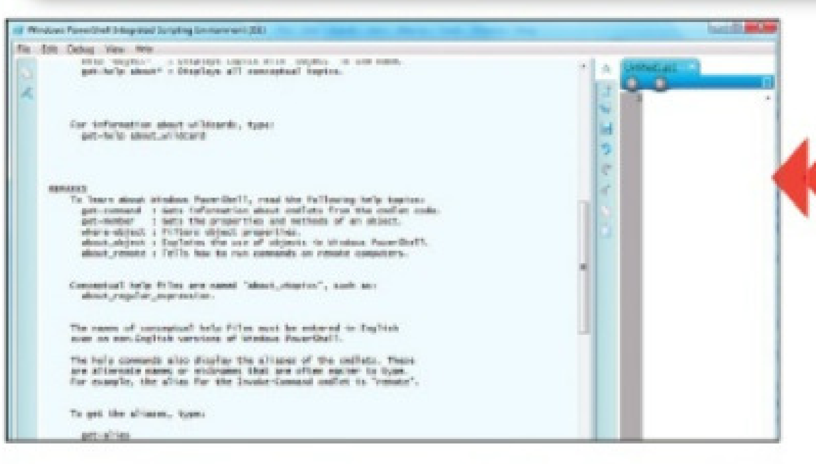
微软开始剥离操作系统附带的部分软件，用以提升其在线服务价值，以及分清操作系统平台和在线软件服务的范畴。只要点击开始菜单用户就会发现，Movie Maker、Windows Mail和Photo Gallery已步Windows Live Messenger后尘，从Windows 7中完全剥离，被纳入Windows Live服务中，Windows 7中仅在开始中心中提供下载链接。不过在剥离部分集成软件的同时，为了推行自身的行业标准，微软也同时继续向Windows 7中加入新的软件，或对原有软件工具进行大幅度的功能、界面修改。





1.图形化命令行工具

在保留传统的命令行工具的同时，微软在Windows 7中加入了新的命令行工具Powershell。刚接触Powershell的用户会感觉它非常像原来的命令行窗口工具，紧接着就会发现原来Powershell同时拥有字符和图形两种操作环境，传统命令行窗口不能完成的图形界面任务，使用PowerShell可做任何在图形界面下所做的事情。

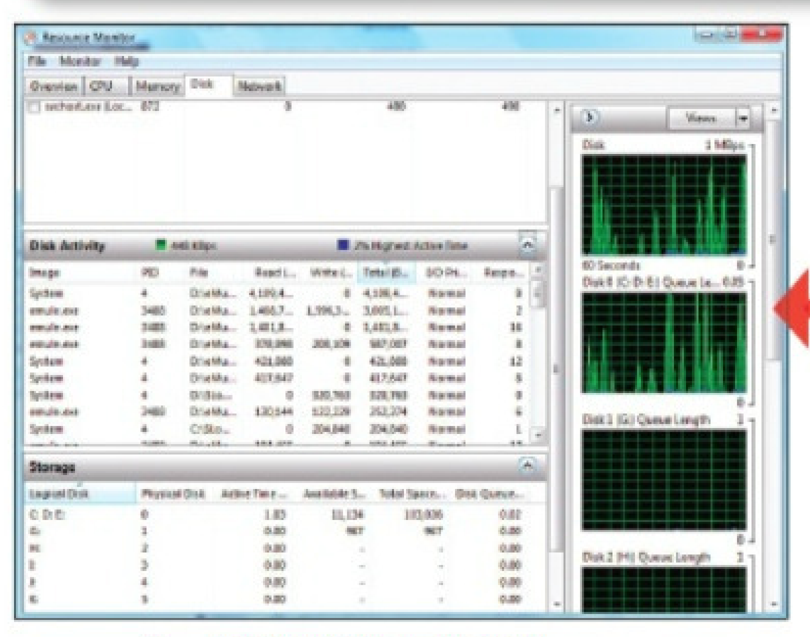


事实上Powershell是针对开发者的工具，它的意义在于与.Net Framework的高度整合性，也就是说微软的开发组件进一步和操作系统紧密结合，以提供开发者更为舒适简便的操作环境，当然也是进一步巩固Windows平台的统治地位。

与之类似理念的集成软件还有XPS Viewer，XPS文档格式是微软推出用以对抗Adobe PDF的电子文档新格式，且不谈论两者的性能优缺点比较，可用户甚至没有一个方便专用的XPS阅读工具，这显然会给XPS文档格式的推广带来极大障碍。因此虽然XPS Viewer的界面有些简陋，但用户至少可以摆脱需要浏览器才能阅读XPS文档的不便。

2.新的系统监视工具

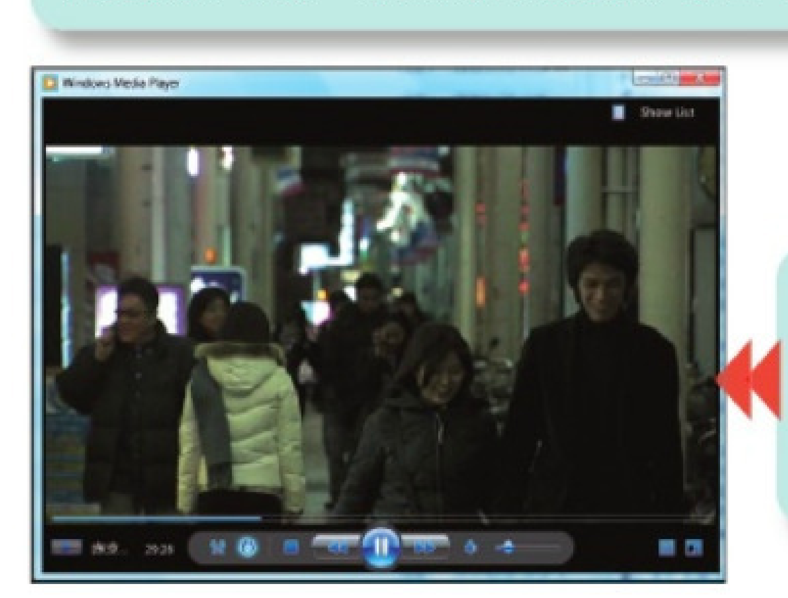
Resource Monitor（资源监视器）是Windows 7中微软新开发的系统监视工具，它的功能和性能比原来的任务管理器强大太多。



例如之前Windows系列操作系统，如果希望了解实时磁盘读写状况，或是网络连接的数据流量，用户不得不寻找第三方工具来完成任务。而Windows 7提供的Resource Monitor，让用户能轻松过滤查看自己感兴趣的程序磁盘读写情况，网络连接更是包括连接数、进程的端口、本机IP端口和远程IP端口、发送接受的数据量，防火墙是否过滤等各种用户需要的情况，查找不正常的程序变得异常容易。

3.媒体管理播放

Windows 7中附带的媒体管理播放软件已更新为Windows Media Player 12，其媒体库管理界面和媒体播放界面实际上已经剥离了，其中媒体播放界面变得异常简洁，用户可在两种模式下自由切换，媒体管理变得更加简单轻松。



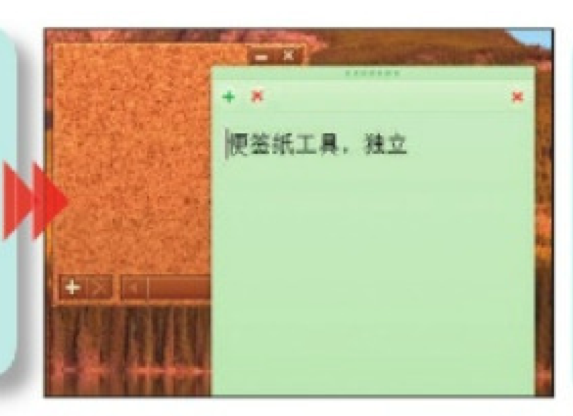
WMP12最巨大的变化是终于开始附带众多的音频/视频解码器，诸如XVID、H.264、VC1等多数编码的多媒体文件都能直接播放，尽管它还有些小问题，如画面颗粒化现象、MKV无法识别播放等问题，但用户终于可不再需要借助第三方播放器或编码包，这对普通用户有时候是个相当头痛的问题。

惊喜并不仅仅如此，Windows Media Player 12终于可在播放中直接截图了，而不用先去关闭图形的硬件加速，这也是普通用户最想得到的视频播放功能，微软终于开始重视用户意见。此外诸如媒体库管理中可即时预览媒体，当用户鼠标移到媒体文件上会弹出一个预览窗口，点它可预览当前歌曲，还可以15秒为单位往前跳。当鼠标移开后WMP12又会接着播放当前播放列表的内容，也就是说预览不会打断任何正常的播放，就好像中间无缝插入一段。事实上类似这样向正确方向改进的细节非常多，WMP12确实值得关注。

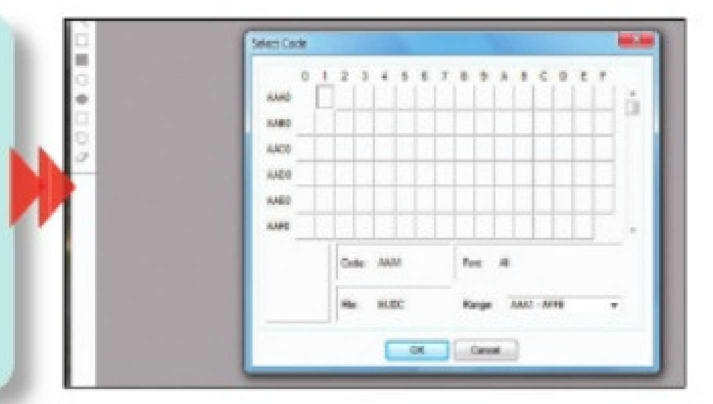


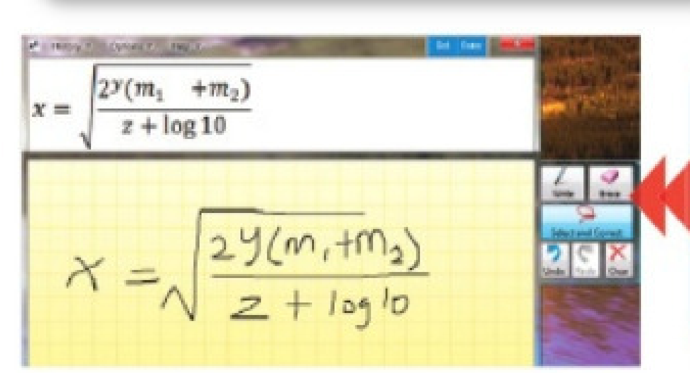
4.其他

Vista中原有的工具软件也有一些变化，例如原来小工具类中的便签纸工具已独立出来，加上超级任务栏的辅助变得更加实用。



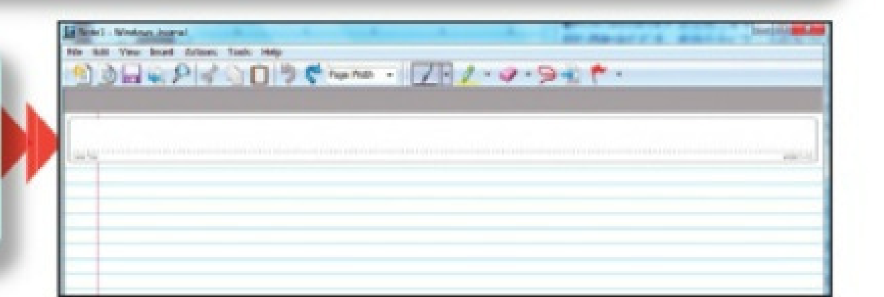
同样独立的还有“Private Character Editor”工具，通过造字用户自己就可解决计算机字库中生僻字的问题。





Tablet PC工具中多了个数学公式输入面板，因为是手写识别，因此复杂的数学公式输入变得非常方便愉快了，软件在用户书写过程进行动态识别，同时根据用户最终输入进行自动修正，即使识别错误用户也可圈起来进行自动改正，总的来说是个非常好的工具软件。

此外Tablet PC工具中还有新的Windows Journal工具，基本上这应该是一个记录日志的工具，当然它的特色仍然在于手写，话说回来日志这东西确实用手写更有感觉。



有意思的是Windows 7中“Disk Cleanup”成为系统工具包中独立的工具，不过接着看到Vista中消失的磁盘整理工具界面，用户一定会感到更加愉快，用户终于能按自己的意愿轻松安排硬盘整理的时间了。

“Windows Easy Transfer”是容易被用户忽视的工具，其实即使没有安装Windows 7系统，只要有Windows 7的安装光盘也能使用该迁移工具，考虑到Vista和Windows 7一脉同源，从Vista迁移用户个人资料到Windows 7平台将变得异常简单。



另一个更容易被用户忽视的是WindowsRE，这个在Vista上需要WindowsPE安装光盘才能工作的救援工具，已被集成在Windows 7的系统安装分区中，只要用户开机是按“F8”键启动系统菜单，就可看到集成的WindowsRE，它的使用和系统光盘启动修复没有任何区别。

试用感受

很显然就这个6801版本来评价Windows 7是可笑的，它甚至都不是正式的公测版本，其特性较微软PDC大会上演示的6933版本都相距甚远。不过这个版本仍然透露了许多有用的信息，让体验者对于Windows 7的发展方向有个基本判断。

可以肯定的是，Windows 7确实在努力修正着Vista的所有问题。尽管只是个内部测试版本，但Windows 7的资源占用、执行效率、操作灵活性、特效实用性都要明显好过Vista，甚至较低配置的计算机也都执行得很流畅。

需要重点指出来的是，这绝对是终端用户的实际体验，而不是来自于数据分析。如果纯粹比较测试数据，那么似乎Windows 7 6801似乎不比Vista SP1优胜，但就测试数据而言Vista也不输给WinXP，可用户的实际体验却很糟糕，这些问题在Windows 7 6801中都得到极大改善，结果就是同样配置的计算机执行Windows 7确实要流畅很多。

总体来看，Windows 7是在Vista的基础上进行了大量改良及细节调整，应该说那匆忙售卖的Vista是微软不负责任的半成品，而Windows 7才是真正的WinXP之后的新一代操作系统。P

很娱乐很雷人
——山寨杀毒软件的山寨测试

■贵州 逍遥

关键字：山寨杀毒软件

2007年10月，国内取消了实施长达9年的“手机牌照”制度，只要手机通过国家的入网检测并获得合法的市场准入资格，企业就可进行手机生产。于是山寨机合法化了，许多山寨机企业浮出水面，摇身变成正规军，山寨机正式登堂入室，2008年尤其成为山寨机之年。虽然山寨机已合法化，然而山寨机的质量一直让人诟病，“山寨”这个词语，俨然成了质量不过关的代名词。在软件业中，不知何时，也流行起各种“山寨”版软件，尤其是在杀毒软件中，山寨类软件层出不穷。这些山寨软件从软件界面到技术含量、服务等，都颇具山寨特点，有时能让人颇为心动。

一、山寨渐流行，你能识几款

正如用惯正牌厂家生产的手机用户，第一眼看山寨手机市场时的眼花缭乱感，山寨杀毒软件也足以让平时眼中只有卡巴斯基、江民、瑞星、金山之类的用户感慨吃惊，何时市场上冒出这么多从未听过名字的杀毒软件？

1.我山寨，我怕谁？——“山寨反流行病毒软件”

真的山寨，敢于直面山寨的现实，敢于顶上别人不敢戴的山寨帽子——“山寨反流行病毒软件 v4.0”就是一个勇士，一款敢于笑对山寨之名的山寨杀毒软件。

“山寨反流行病毒软件”目前的最新版本为4.0（下载地址：http://www.twinsfs.com/cz/ShanZai4.zip）。注意，这款杀毒软件将自己的查杀目标定位为“流行病毒”，只能杀近几个月来流行的木马病毒。这似乎意味着，也许今天这款杀毒软件能查杀自己系统中感染的木马病毒，但过几个月后，还是同样的木马和病毒，却无法被查杀。山寨反流行病毒软件介于杀毒软件与专杀工具之间，它算不上一款真正完整的杀毒软件，因为它病毒库不全，只能查杀当前流行的病毒——这样看来，山寨反流行病毒软件更像一款流行木马病毒专杀工具的合集。



2.忽悠，接着忽悠——智慧星杀毒软件

智慧星杀毒软件在2006年曾经轰动一时，其开发者是一个15岁的高中生，据称此款杀毒软件曾获得“首届河南省青年创新软件设计大赛”最高奖和“河南省中小学电脑制作活动”一等奖，并获得国家863中部软件孵化器权威认可。软件作者一度被誉为天才，被诸多媒体宣传报导，引起很大反响。不过很快因为“10秒门”事件——10秒可查杀一个10G硬盘中的所有病毒，因此被曝光其不过是一款按文件名查杀的虚假杀毒软件。

不过时至2008年，顽强的智慧星杀毒软件发布了“智慧星杀毒软件2009版”（官方网站无法正常打开，新浪下载地址：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1175356800/35173.shtml），号称作了重大的改动：“界面设计应用了Photoshop的强大功能，做到图形、动画、命令三者的有机结合……采用新一代的极速扫描引擎、查杀方法更科学、更准确、主动防御实时保护您的电脑。”



3.易语言流行？——凝逸反毒

一般来说，杀毒软件必须要从系统底层进行控制，越是直接操作系统底层内核的语言，其控制能力越强。不过现在模块组装式的易语言很流行，甚至连杀毒软件都可用易语言来编写了，充分反映山寨版病毒软件在技术上的劣势，凝逸反毒就是其中的一款。

“凝逸反毒 v5.83”（下载地址：http://medlem.spray.se/ny01/n1.htm）宣传是英特尔软件合作伙伴计划的认证会员，不过在安装时也很让人诧异，居然是自解压安装，也就是说，凝逸反毒并未将自己安装成服务或挂接系统内核，这样的杀毒软件对内核级的木马病毒根本无能为力，而且很容易被病毒木马干掉。

凝逸反毒的界面也很简陋，但相对来说，提供的扫描设置功能比较丰富，比如可设置要扫描的文件类型、隔离区、排除文件、扫描文件体积等。比较特殊的是，在其中内置了几个病毒清除工具：其中“救援EXE感染”功能，可分析并修复被病毒感染的EXE文件，“清除网页病毒”功能则可扫描清除硬盘中的各种有毒的网页程序文件；“黑洞”功能则是提供注册表清理、系统文件禁用、免疫、修复等一系列自动化的彻底清除病毒操作，不过有许多系统会因此而无法正常启动。



4.电光+铁甲盾，闪电侠与钢铁侠联手作秀？——绿伞杀毒软件

如今杀毒软件中的“伞”很多，而且都很强，如小红伞杀毒软件、瑞星的实时监控小绿伞、杀马黑伞AVG等。山寨杀毒软件中也出了一款伞——“绿伞杀毒软件”（下载地址：http://www.lvsan.net/down.html），并具备九大特色设计、九大监控功能。特别是其特有的“电光”杀毒功能和“铁甲盾”技术将敏感部位严密防护，颇有闪电侠与钢铁侠联手打击邪恶病毒的气势。

毕竟是两侠联手，“绿伞杀毒软件 1.0.0”从安装与界面上来看都比前面几款专业许多。软件提供启发式查杀、扫描式查杀、可疑文件检测三种方式，不过其中的启发式扫描，实在让笔者惊出一身冷汗——在笔者的系统中居然有13个病毒，再仔细一看，分别是江民杀毒软件、迅雷、Java开发包、虚拟机VMWare、雨过天晴系统还原软件、佳能打印机驱动……难道绿伞杀毒软件与如此多的正常软件都结怨甚深？

绿伞杀毒软件中还提供了进程防火墙、实时监控功能，有点类似HIPS主动防御功能，不过很繁琐而且拦截也不够全面。在“分析”和“工具”中，提供了对系统自启动项目、网络端口、进程、服务、SSDT表检测和顽固文件删除等功能，有一些还是比较实用的。

5.bate or beta？——红太阳杀毒软件

贴牌手机都很小心，毕竟在外观上不能让人看起来太次，不过似乎山寨杀毒软件根本不在乎贴牌。“红太阳杀毒软件”是原“恒氏杀毒”公司出品的另一款新杀毒软件（下载地址：http://www.hs029.cn/web/DownloadShow.asp?ID=26），这个红太阳的程序图标实在丑陋，很易让人联想到某国的国旗。这款软件可谓是山寨中的极品了，软件界面上大大的“红太阳2008 bate”，连“bate”和“beta”都分不清，还能放心地将系统文件扫描和操作交给它吗？说不定关键的系统文件，一个不小心就被“bate”掉了。



“红太阳2008”提供了基本扫描、关键区域扫描和计划扫描等几种扫描方式，可设置要排除扫描的文件类型。比较让人“佩服”的是，“红太阳2008 beta”根本不理RAR压缩包，将数十个病毒打包压缩为RAR，使用红太阳扫描时，最终检测的就只有一个RAR文件，也就是说它根本不扫描RAR包内部的文件。

6.作作摆设——新动力防病毒软件

“新动力系统安全套装 2009”（下载地址：http://hi.baidu.com/newpowersoft）是新动力防病毒工作室开发的一款新杀毒软件，据其宣传“拥有自主开发的高性能扫描引擎”“电光杀毒”“出色的扫描技术和虚拟变速”等特点，很是吸引人。

“新动力系统安全套装 2009”界面相对来说比较顺眼一些。“内存监控”可监视内存中的进程文件，“系统监控”主要负责监控系统敏感区域，包括网页监控、文件监控、移动硬盘等。在“一键维护”中提供了一些实用的系统修复和管理工具，如修复IE、映像劫持、命令行劫持、文件关联、解锁注册表等。



二、没有最强，也没有最弱——山寨杀毒比拼

没有谁指望一款山寨手机的手工能比得上正牌手机的精致，但通话和其他功能一定要够好，同样山寨杀毒软件的界面好不好看不重要，但杀毒能力至少应该说得过去。

1.山寨到了极致——文件名杀毒测试

“文件名杀毒”方式，一直是被众多用户所唾弃的，以前木马清除大师之类的就是通过文件名判断文件是否有毒，智慧星也是因为文件名杀毒受到质疑的。文件名相同的文件很多，病毒也会伪装自己的文件名，仅靠文件名是绝对不可能判断是否有毒的。如果依靠文件名杀毒，那么这款杀毒软件也太山寨了。

检测杀毒软件是否依靠文件名杀毒很简单，随便找一个正常的程序，这里选择了WinRAR的主程序文件“winrar.exe”，将其改名为“svchost.exe”，复制到系统分区“WINDOWS”目录下，由于许多木马病毒都采用了这样的方式，将自己伪装成系统文件名“svchost.exe”隐藏在“WINDOWS”目录中，如果采用文件名杀毒方式的杀毒软件，就会将WinRAR的主程序文件判断为木马病毒。例如在360安全卫士中，如果采用不加载病毒库的方式扫描，也就是采用文件名扫描，会将改名后的WinRAR的主程序文件识别为“伪Honey木马下载器”。



测试结果，山寨杀毒软件、红太阳杀毒软件、绿伞杀毒软件、新动力系统安全套装都未提示发现病毒，毕竟这几款软件都有自己的病毒库。凝逸反毒也未提示病毒，但在扫描时如果勾选显示未知文件，则会显示改名后的WinRAR主程序文件为未知，也就是不确定其安全性。

测试的最关键是智慧星这款曾经使用文件名杀毒的软件，发现其在扫描到改名的“svchost.exe”文件时，重新调用了深度扫描模式进行扫描。说明智慧星还是对文件名很敏感，发现易被病毒伪装的文件名时，会重新调用另一套扫描引擎。带着疑问，再次进行了另一项测试。

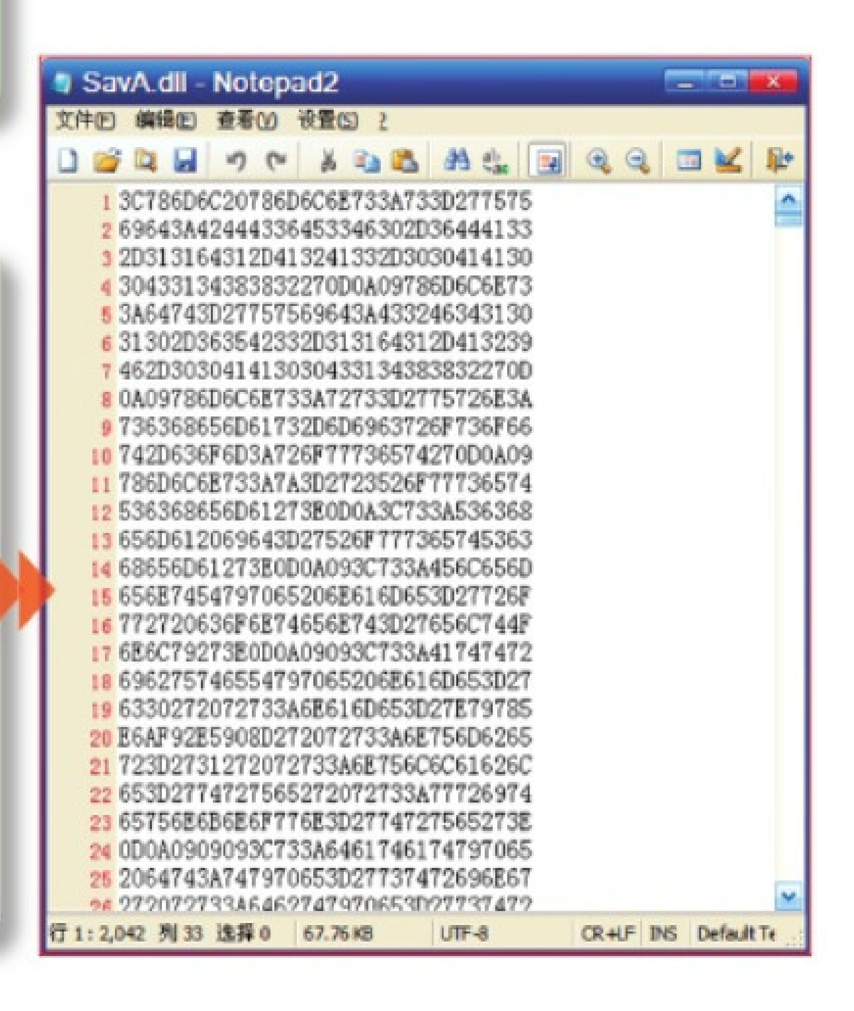


我们找到一个名叫“上兴远程控制2008”的木马，将生成的木马程序保持原文件名“2008_server.exe”，直接复制到系统分区“WINDOWS”目录下，用智慧星杀毒软件扫描，提示未发现病毒。然后再将木马程序文件名改名为“svchost.exe”，同样复制到系统分区“WINDOWS”目录下，用智慧星杀毒软件扫描，这次提示发现灰鸽子病毒——同一个木马病毒放在同一个路径下，使用不同文件名时，智慧星扫描的结果也不同！看来智慧星依然采用文件名扫描杀毒方式，只不过比原来略有改进，虽然没有出现误报正常文件为毒的情况，但却会出现漏报病毒的情况！



揭开智慧星的文件名秘密

另外，当我们打开智慧星杀毒软件的安装目录时，发现其下“SavA.dll”“SavB.dll”“SavC.dll”等几个文件，用记事本打开后可看到文件内容全部是32位的数字与字母。熟悉密码算法的人很容易就可看出这些字符串都是32位的文件MD5码，这几个文件就是智慧星的病毒文件MD5值库。很显然，智慧星不过是采用了文件名+MD5码的方式来检测病毒，而并没有真正的病毒特征码库。它判断病毒的流程为：首先，通过文件名来确定可疑文件，再对可疑文件进行文件MD5值计算对比，从而确定文件是否为病毒。但任何木马病毒只需加壳、修改一下内部代码，就可变成MD5完全不同的另一个文件，让智慧星根本无从判断。



2.能杀几个算几个——杀毒能力测试

现在来进行第二轮的杀毒能力对决，测试样本是当日最新发布的样本包，这样避免了被杀毒软件收录作弊的情况，该样本包内有600个病毒文件，文件类型很多，测试很全面。

将病毒样本解压到某个文件夹中，然后用各款山寨杀毒软件进行扫描检测，在扫描时都选择速度最慢最全面的扫描方式，测试结果如下：

软件名称	用时	杀毒数
山寨反流行病毒软件	12' 08"	477
智慧星杀毒软件2009版	3' 34"	51
凝逸反毒	24' 25"	4
绿伞杀毒软件1.0.0	2' 15"	2
红太阳2008 bate	3' 40"	200
新动力系统安全套装 2009	0' 23"	1

这次的测试结果非常有趣，扫描用时长的，其杀毒数目也很多，而扫描速度最快的其杀毒数最少。山寨反流行病毒软件用时12分多，杀毒数居然达到了477，其查杀率达到79%，是测试里面最高的。



3.宁可漏杀一千，不可错杀一个——误杀率测试

对于山寨杀毒软件，其实笔者还是很宽容的——你查不出病毒，或能查出的病毒很少，这都不要紧，关键是你不要把正常程序给杀了，不要让系统崩溃无法启动！然而山寨杀毒软件与山寨手机一样，都很危险，后者有出现过手机爆炸伤人的事件，而前者则常常将正常程序或系统统统干掉！

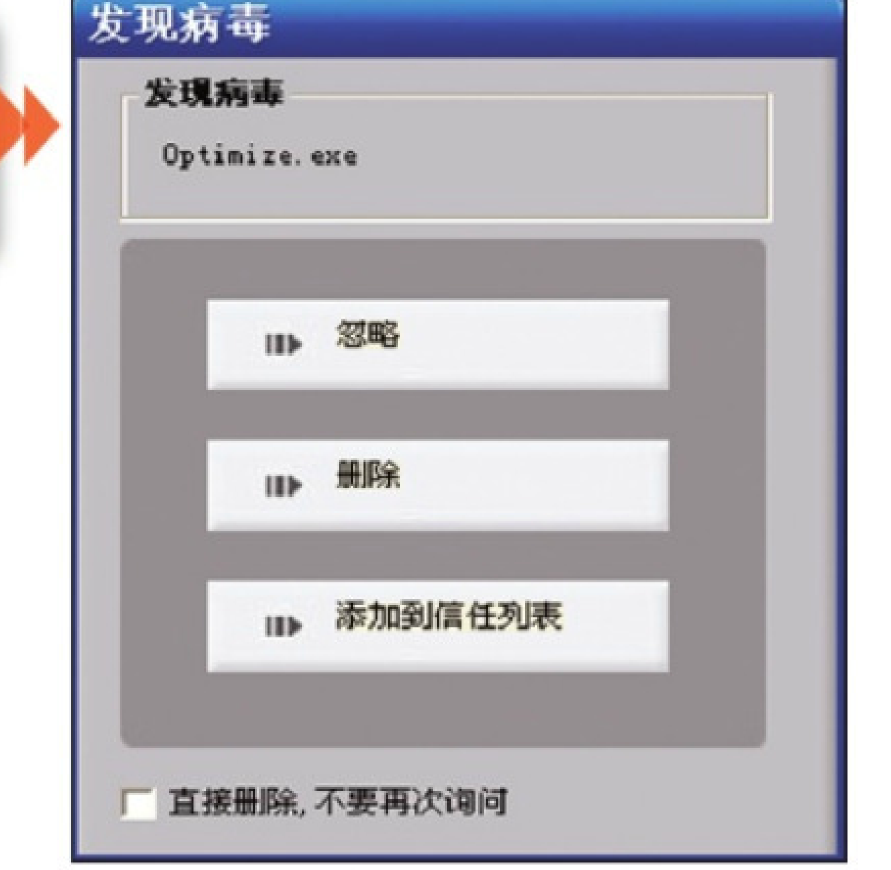
为了测试山寨杀毒软件的误杀率，笔者先使用了江民2009、瑞星2009、卡巴斯基8.0和大蜘蛛DrWeb、小红伞Avira 8.0共5款知名杀毒软件的绿色版，对系统进行全面彻底的扫描，基本保证系统中没有病毒。然后用各款山寨杀毒软件进行系统扫描测试，测试结果如下：

山寨反流行病毒软件没有出现误报，凝逸反毒、新动力系统安全套装都还算老实，误报也在可接受的程度之内。

在测试“智慧星杀毒软件2009版”的杀毒能力时，有一个极为意外雷人的插曲，笔者使用KV2009的备份功能制作的重装机安装包，竟然被其识别为病毒，而且是Format格式化硬盘类的病毒。智慧星将其毫不留情地删除掉了，甚至不给我恢复的机会，找遍硬盘及软件的各项功能，也没有发现病毒隔离区或误删除恢复的功能。看来智慧星杀毒软件依赖文件名和MD5值杀毒，误杀的程度是非常高的，毕竟同名文件比全世界同名同姓的人多太多了。



红太阳杀毒软件的误报率也不低，甚至在实时监控时，也不时弹出几个病毒提示框。提示框很莫名其妙，连病毒文件的路径信息都没有，实在让人不敢按下删除的按钮，以免被“bate”的粗心所连累。



在前面试用绿伞杀毒软件时，笔者就被打败了，用启发式扫描查出的13个病毒毫无例外全是误报，而且误报的全是重要的程序或系统文件。似乎绿伞杀毒软件苦大仇深，抱着系统不崩溃不罢休的态度来扫描查杀。在扫描式查杀时，由于时间关系没扫描完，但笔者系统中支付宝插件的“aliedit.dll”文件已被误杀。最后是可疑文件检测，也毫无悬念地再次误报。很搞笑的是除很多正常软件被误报外，绿伞还将魔爪伸向同沦山寨的“山寨反流行病毒软件”，将其识别为病毒。

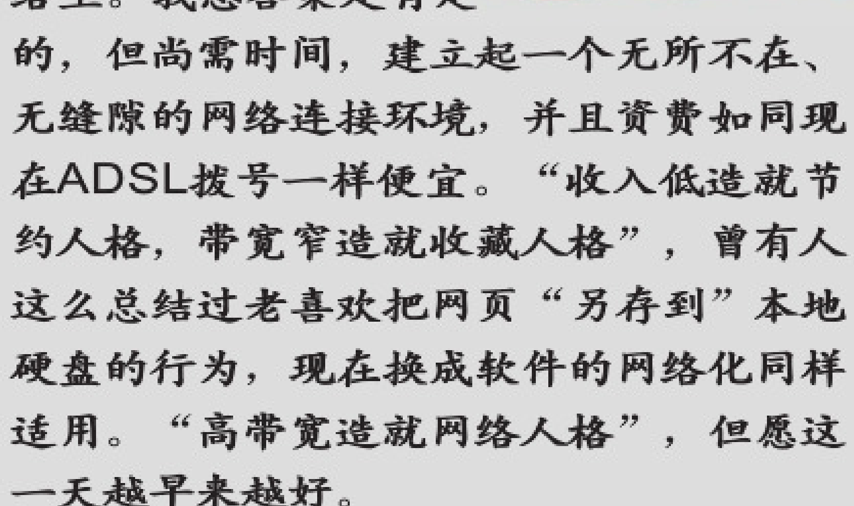
结语：山寨杀毒软件，你走好

山寨杀毒软件林林总总，在笔者写作的过程中，收集了不下十余款山寨杀毒软件，不过最终还是只挑选了其中的几款写下这篇文章。因为“山寨”的本质，决定了这些杀毒软件的技术含量必定不高，然而任何软件都有一个发展的过程，只要你向下走，继续开发完善，不管成不成功，终究有获得认可的一天。也因此，笔者特意未将原本收集的一些山寨杀毒软件放入文中，希望这些软件能有破茧而出的一天。

文章中提到的“山寨反流行病毒软件”，其实也是这类山寨杀毒软件的代表，虽然不是很强，但以实用为目的而开发，并且在不断完善着。“山寨反流行病毒软件”对自己的定位也很好，不求杀的毒很全，但求能杀最流行的病毒，做一个流行病毒专杀工具也很不错。在笔者看来，“山寨反流行病毒软件”名称中的“山寨”这个词，更像作者自嘲开的一个玩笑。相信这类山寨杀毒软件，最终有可能获得成功。

对于“智慧星杀毒软件”，实在名列山寨杀毒软件之首，看起来这款杀毒软件更像一款娱乐软件，颇具娱乐性质，其媒体娱乐效应远大于其实用价值。当然，这只是一款高中生的作品，有不足是可原谅的，不过它头上所戴的太多虚假光环，早已将它推离了一款软件的本质，必然成为众矢之的。

这期的稿件最后是用CDMA无线拨号上网发给Say编的，因为临到最后，家里的ADSL拨号器突然罢工（好在坚持到软件都介绍完毕）。上一阵子还在跟朋友讨论，软件及其保存的文档将来会不会全都放在网络上。我想答案是肯定的，但尚需时间，建立起一个无所不在、无缝隙的网络连接环境，并且资费如同现在ADSL拨号一样便宜。“收入低造就节约人格，带宽窄造就收藏人格”，曾有人这么总结过老喜欢把网页“另存到”本地硬盘的行为，现在换成软件的网络化同样适用。“高带宽造就网络人格”，但愿这一天越早来越好。



■江苏 淮扬客

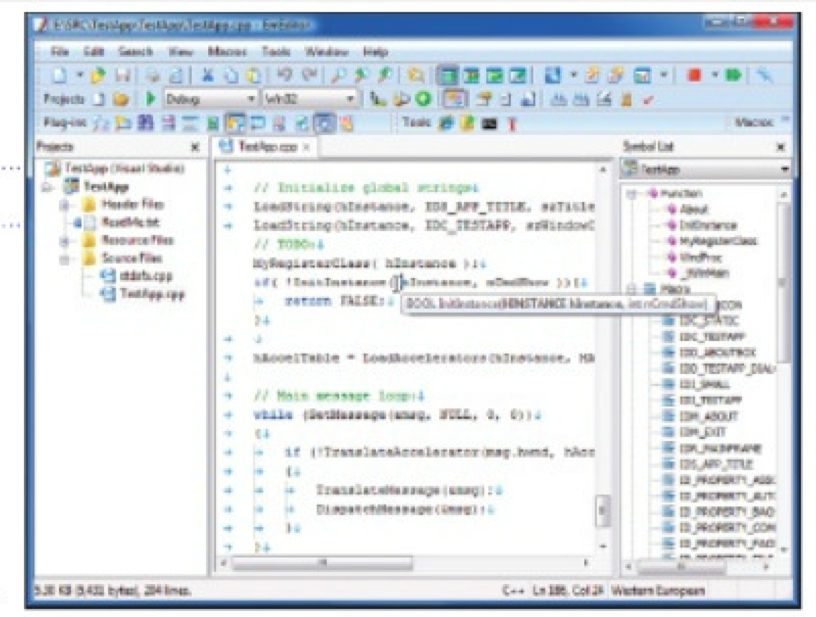
Everything 1.2.0 Beta

□大小：288kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082401
□下载：http://download.pchome.net/133064.html

非常强悍的文件名搜索软件。首次运行时它能非常快地建立磁盘上所有文件名的索引（笔者的机器不到半分钟），之后你只需在搜索框中键入文件名的某一部分，下方就会立即显示出含有输入内容的文件名列表，操作列表中的文件就像在资源管理器中一样，支持拖拽及右键菜单，非常方便。如果你经常使用该软件，将可能改变一些操作习惯，例如要在播放器打开某首歌曲，不需要在播放界面上点“打开”键再进入重重搜索，你所要做的只是在本软件中输入歌曲名，然后再将它拖入播放器即可。该软件还将自己集成在系统右键关联菜单中，只要在文件夹上右击选择“Search Everything...”，即可启动软件，这时只要在搜索框的路径名之后（用" "包围的内容）输入内容，即可进行文件夹内搜索。这款软件支持用正则表达式的搜索内容，熟悉这种表达式的用户可进行更复杂的搜索操作。最后，这款小小的软件居然还可提供建立本地HTTP和FTP/ETP服务器功能，能让网络上的好友迅速访问你机器上的指定文件，非常强大。不过鉴于安全考虑，使用前最好还是要弄清楚软件中这部分是如何设置，再开启服务不迟。

EmEditor Professional 8.00 RC3

□大小：2.99MB □授权：共享 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082402
□下载：http://www.newhua.com/soft/48889.htm



纯文本编辑器“名软”EmEditor的第8版现已面世。该版本有以下重要更新：增加了一个“巨文件控件（Large File Controllor）”，对于超大文件（例如：248GB），可用该控件设置起始读取点，软件将会把起始点之间的部分内容显示出来；支持垂直选择及编辑，即可按列选择文本，同时可对选择的文本内容批量替换；支持二进制编辑，终于UltraEdit的“信徒”们也可有新的选择理由了；搜索与替换功能得到优化，在批量操作的情形下，速度可比原来提高4倍；改善了工程插件，该插件可直接打开Visual Studio的工程文件，并将工程中的诸多变量以树形显示，这些变量也可在编辑时进行提示性输入（如输入变量的前几个字母就提示整个变量名），此外还可直接在EmEditor中编译或运行程序（调用Visio Studio功能）。无论是新老用户，该版本都有值得一用的理由，特别是那些用它来编写程序文本的用户。



Light Artist

□大小：2.76MB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082403
□下载：http://www.newhua.com/soft/76363.htm

这款软件可为你的照片添加神奇般的光照效果。有过摄影经验的朋友都知道，照相时光线是影响非常大的因素，一些照片因为光照的不同会出现不一样甚至相反的艺术效果（不妨参照一下所给截图中的左右两种效果），而这款软件可给你一个后期为照片添加光源的机会。所添加的光源分为聚光点射、正面直射、平行铺射等3类，每类都可有自己的参数设定方法。参数既可通过滑杆控件调节，更可直接在预览画面上拖动操控锚点，所见即所得。每张照片可添加多个光源，每种光源的颜色与参数都可独立设置，此外还可调整全局亮度。这款软件的处理效果自然，无论新手老手，都可让其为手上的照片添光加彩。

FlashTray Pro 4.0

□大小：1.21MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082404
□下载：http://www.blacksunsoftware.com/flashtray.html



只要给你的系统托盘添加一个图标，就可快速启动指定程序、打开常用文件夹或设置全局快捷键，这就是这款免费小软件所带来的功能。在图标上右击即可快速访问事先已定义好的项目，所弹出右键菜单的层次、顺序、子菜单等均可随意设置，设置功能较方便，支持中文项目名。同时，这款软件还附带了几个免费小工具，默认均可在右键菜单中调用。这些工具中的屏幕放大镜、颜色提取器、字符映射表均有一定实用性，不过窗口缩放工具（Window Sizer）可能最为有用，它可将指定窗口或对话框改变为指定大小，即使是原先不可改变的窗口亦可通过它放缩，在一些特定场合（例如改变网络游戏窗口为指定大小，以便同时做其他事情）颇为有用。

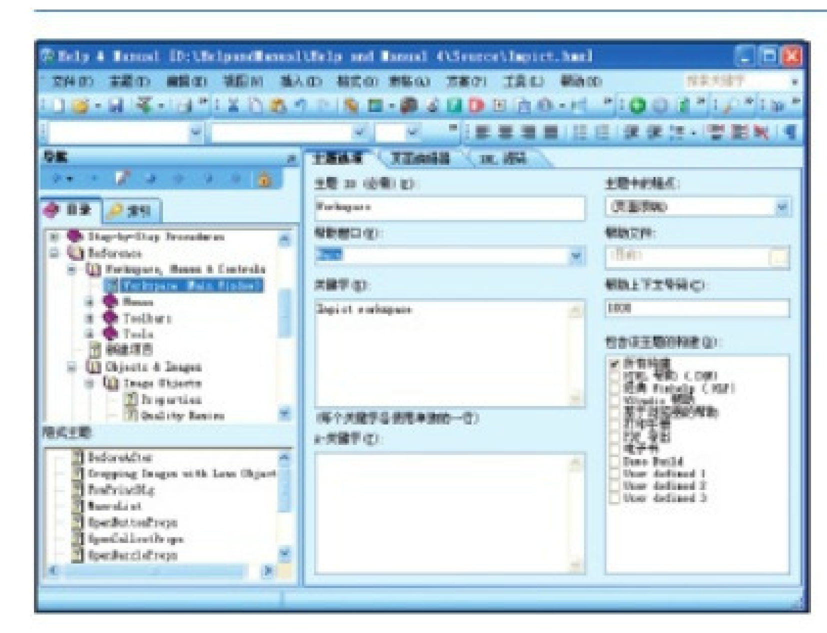
特别提示：关于快车代码（FlashGet）使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

JPEGCrops 0.7.5 beta

□大小：777kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082405
□下载：http://www.newhua.com/soft/55946.htm



一款考虑周全的批量截图软件。虽然不少图像处理软件都有截图功能，而且有一些非专业软件也集成了该功能（例如QQ），但这款软件并非鸡肋。首先它有内置好的截图尺寸（Aspect），如常用的5寸、6寸、A4纸等设计，这些可使你在截图时不用担心长宽比例是否合适目标。其次，软件设计了显示黄金分割线（Golden Section）、三等分分割线（Rule of Thirds）的功能。很多人都知道照相时把主体放置在这两种线的交点上，有利于突出主体，而使用该功能，你便可方便地进行数码照片后期处理，让主体更加鲜明。软件还具备效果预览、批量处理、记忆/恢复剪裁区、拷贝Exif/时间信息等功能……正是“麻雀虽小，五脏俱全”。



Help & Manual 4.5.1

□大小：20.1MB □授权：共享 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082406
□下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=23908

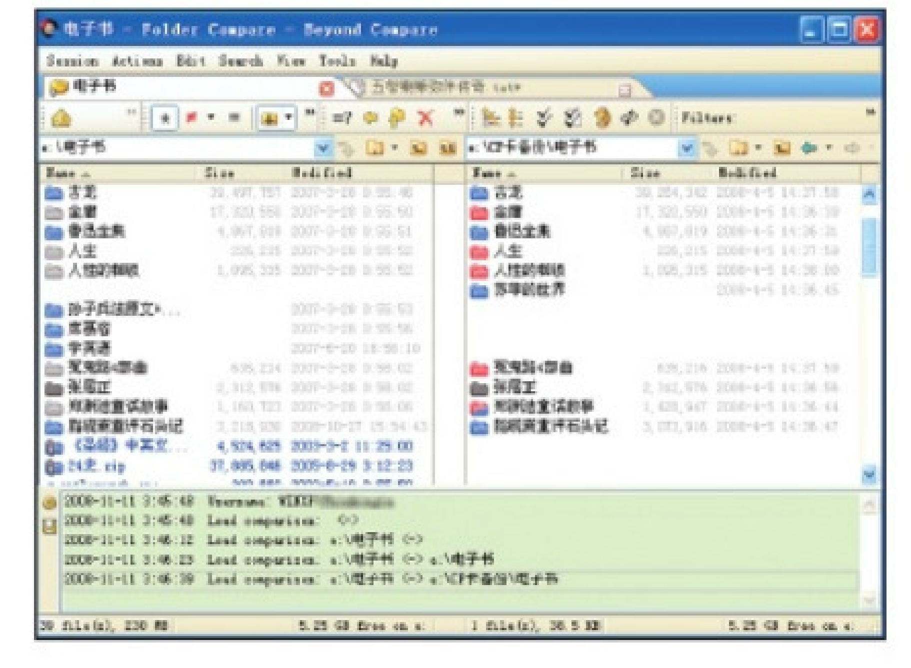
笔者见过的最强悍的帮助文件/电子书/手册（以下通称“手册”）制作软件。该软件的最终生成文件并不限于CHM，还包括HLP（经典Win32帮助文件）、RTF、单独HTML页面、XML、EXE及PDF格式等，基本覆盖了手册制作的各种目标格式。除手册内容节点管理编辑之外，软件自带一个功能强大的编辑器，在其中可方便地插入图片、音视频、OLE设置、宏、条件文本、链接等元素，让页面内容变得丰富、灵活。软件还附带了一个名为“Impict”的图片处理组件，该组件并不是一个完整功能的图片编辑器，但如果要对屏幕截图进行注释说明，还是一个不错的工具。

STP MP3 Player 10603

□大小：308kB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082407
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/30145.htm



一款算是比较“古老”的音乐播放器软件，甚至其作者都不见得能再联系上，但鉴于其创意及便利，仍值得将它翻出故纸堆。这款播放器除了设置窗口外几乎无主界面，所有功能集中在系统托盘处的图标。右击图标即可看到在弹出菜单中，不仅有播放控制按钮，而且还可方便地访问播放列表或添加曲目/文件夹。如果你拿它来做CD播放器，那么软件还可自动到Freedb.org网站搜索下载CD曲目信息。此外，你还可设置各种操作的快捷键，以便随时控制播放进程。软件系统托盘处的图标设计也很有意思，会随播放/暂停/停止状态，显示为不同图标，一目了然；而要在播放与暂停间切换，只需点一下该图标就行。



Beyond Compare 3.0.10

□大小：4.94MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft082408 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/69136.htm

比较两个文件夹有什么不同（以便同步），比较两个文本有什么不同（程序版本比较），比较两个EXE文件有什么不同（破解研究），比较两张图片有什么像素级的差别（大家来找茬！），比较MP3文件的不同（是否连标签信息也一样）……有太多值得使用“比较”功能的需求了，而现在你只需要安装这个软件，这些比较都可很圆满地完成！软件采用多标签界面设计，可同时进行多个比较，比较结果以彩色标明显示，很是直观（请查看设置中各种标注颜色的具体含义）。除比较之外，这款软件还可进行文件夹同步及文本合并，都很实用。

RapidTyping 2.4.0

□大小：1.01MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082409
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/59822.htm

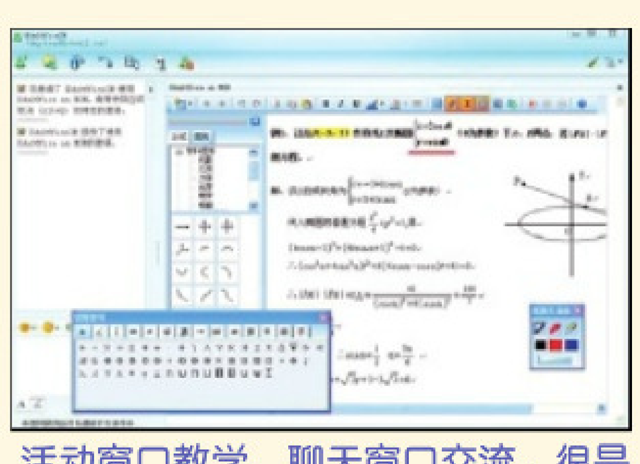


一款不错的键盘打字训练软件。对于初学者，这款软件设计了体贴的键盘指位提示（如没显示请点击右下角下拉按钮显示），键盘有3种样式可选，适合于各种设计标准的键盘。背景默认为动画，但也可自定义或取消背景，用作小孩子的键盘入门教学也可引起其学习的兴趣。软件提供了很多课程，点击左方第3个按钮，可选择待训练的课程；在这里每选定一篇文章（必须点选课程前方的单选圆钮），下方的键盘都会显示本训练会涉及到哪些键位练习，而用户也可编辑或定义自己的训练课程。训练课程完成后，还会用曲线走势图显示你的成绩及进步情况。P

在线问答——EduOffice答疑即时通（MSN版）

□版本：2.1 □大小：2.42MB □授权：免费软件
□作者：北京洲洋伟业信息技术有限公司
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.eduoffice.com.cn
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/1052.htm
□快车代码：popsoft082411

说明：一款旨在帮助教师、学生在线远程答疑，或辅助其他在线交流、展示等活动的软件。使用双方只要各自安装好该软件，即可在MSN上邀请对方使用该软件提供的功能（菜单“操作→使用EduOffice QA on MSN”）。之后双方就会像玩MSN在线游戏一样，在聊天窗口右侧扩展出活动界面。在此界面上，双方可自由编辑文本、插入图像，也可捕捉屏幕内容甚至摄像头内容，还支持与其他办公软件直接交换信息（例如与微软Office）。软件提供了插入常见学科公式及图形的功能，只要简单点选模板再根据需要编辑修改，就可在MSN上展开图文并茂的教学与展示。另外，软件还设计了权限操作的功能，必要时教学/展示方可将活动区的编辑操作权交给对方。

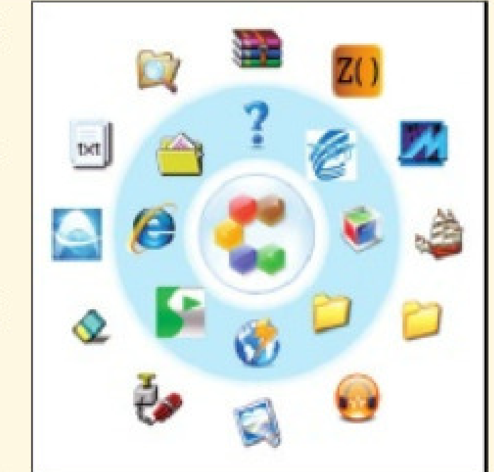

活动窗口教学，聊天窗口交流，很是方便

点评：MSN Messenger自身就具备简单的白板功能，因此应当说这款软件的最大特色是公式、图库、图片的综合性使用，以及可与Office交换信息，让活动双方可以交流更丰富更有效的信息。不过，软件目前似乎还不支持双方同时操作活动区（就像真正的白板那样），而是同一时间只可一人操作，不知是否出于“教学”这一活动的严肃性考虑还是技术上有一定实现障碍，但无论如何，未来后续开发中，给一个双方同时操作的选择仍是有必要的。

告别游戏乱码——NT Locale Emulator Advance（NT全域通）

□版本：0.82 □大小：1.47MB □授权：免费软件
□作者：LOVEHINA—AVC、MAGAMI
□平台：Win2000（SP4以上）/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：无
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/37192.html
□快车代码：popsoft082412

说明：繁体中文和日文游戏是中国大陆玩家经常接触的两种较“麻烦”的游戏，麻烦之处就在于正常运行后不少游戏中（包括有些安装界面）的文字都会显示为乱码，有时安装游戏甚至会检查语言，若不符合就自行退出。这些问题的原因都在于玩家系统的区域语言与游戏所用语言不兼容，而这款软件就可接近完美地解决此问题。首次执行软件后选定“添加到系统右键菜单”并确定，之后只要在游戏主执行文件上点右键，即可在弹出的关联菜单中选择“通过NTLEA加载运行”（使用默认设置参数）或“通过NTLEA设置后加载运行”（自定义一些参数），接下来就已告别乱码。软件目前支持简体中文（其他语言系统下模拟简体中文）、繁体中文、韩文、日文，还可自定义其他区域语言码。


简洁的设置界面，一目了然

点评：在WinXP/Vista平台上玩日文或繁体游戏，许多人碰到乱码问题时，要么会尝试修改区域语言选项，要么就是用微软的AppLocale兼容工具。前者使用麻烦（Vista系统稍好些，可建立专门的游戏账户，并改变其区域语言，不会影响其他用户），后者则存在不少已知的Bug或问题，例如安装之后，可能导致一些正常语言的软件出现乱码。因此这款软件确实是解决该问题的首选方案之一。

桌面新体验——酷点（Cool Dock）

□版本：0.5 □大小：657kB（绿色版）
□授权：免费软件 □作者：青岛软媒
□平台：WinNT/2000/WinXP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.cooldock.com
□下载注册：http://www.cooldock.com
□快车代码：popsoft082413

说明：环形停靠（Dock）组件是Windows 7桌面上最引人注目的应用之一，而当我们还没能用到新操作系统时，软件作者们已用别的方法让我们一尝新鲜。这款软件可在“旧版”操作系统上超前模拟该组件的功能，环形上的图标可随意拖入添加或拖出删除，图标既可为程序快捷方式，也可为任意文件夹或文件。软件提供了两层圆环的图标位，当内环图标位满时，再向其中添加图标，则会自动放置在外环上。软件进行图标操作时，例如鼠标停留或删除图标，都有动画显示，不过最有趣的是，当你在软件界面上滚动鼠标中键时，整个圆环会进行旋转。

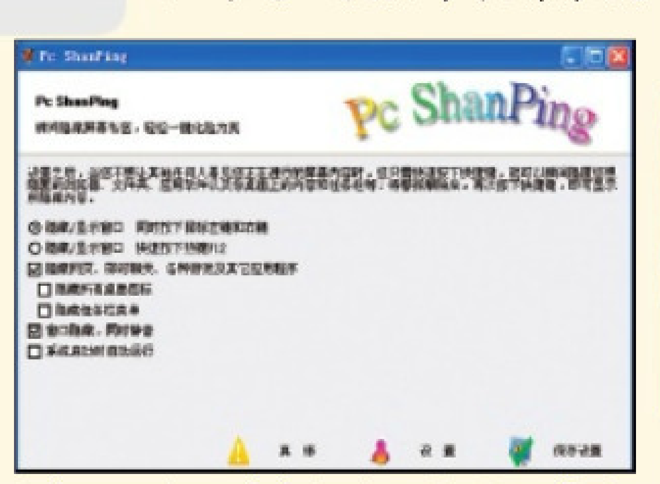

新的Windows 7体验，让你扮炫桌面

点评：该软件并非仅可“扮酷”，事实上它也确实可提高操作效率，帮助你快速找到常用的程序或文件/文件夹。在软件设置中还提供了一个“总显示在桌面”的选项，这样当你按下“Ctrl+D”显示桌面快捷键时，软件界面并不会跟随其他窗口最小化，以便你快速找到要用的图标。不过软件未来可改进的地方也较多，例如调节图标顺序、增加图标子目录（子环）、自设圆环大小等，期待未来能更炫更实用。

化险为夷——媲西伊遮斯一键闪屏

□版本：1.8 □大小：2.44MB □授权：免费软件
□作者：Pcaegis软件工作室
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：10元
□未注册限制：60次试用 □主页：http://www.pcaegis.com
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/75359.htm
□快车代码：popsoft082414

说明：一款设计简单但效果优秀的隐私保护类软件。它的功能是当同时点击鼠标左右键，或按下键盘的F12时，将桌面上所有打开的窗口，包括网页、即时聊天、各种游戏窗口全部隐藏；如果有必要，还可设置将所有的桌面图标甚至任务栏也一并隐藏，此外你还可选择在窗口隐藏的同时静音。这种需求往往发生在别人经过或查看自己正在电脑上做什么的时候，所以当“危机”过去之后，你只需再按一下之前的快捷键，所有窗口又可瞬间恢复。



主界面上没有任何注册说明，这是一款共享软件的绝对硬伤

点评：生活中的这种“尴尬”或“危机”，相信每一位使用计算机的用户都可能会遇到。无论是在单位，还是在家中，这款小小的软件都可帮助你“化险为夷”。就实用性而言，软件已经做得不错，不过目前最大的问题是，作为一款待销售的共享软件，无论在主界面，还是开始的使用次数提示甚至安装包中的说明，都找不到任何注册说明。轻视销售，给想购买的用户设置交费障碍，这不能不讲是一款共享软件最大的硬伤。

中国共享软件
■晶合实验室 MP2008



上期介绍了掌上设备上手机相关管理功能中的短信部分，本期接着来推荐有关通话管理的一些软件。提及通话，除了黑名单过滤之外，利用智能操作系统，还可实现自动应答、通话作假（为了应对特殊情况，请慎重使用）、来电联系人信息显示等多种有用有趣的功能。考虑到目前智能手机操作系统的使用比例，本部分仍旧以S60系统为主进行讲解。

■四川 黄路

来电精灵Pro

□平台：PPC □版本：0.98 □大小：652kB（普通版）
□下载：http://www.mycnknow.com/phonesharpcn.htm
□快车代码：popsoft082421

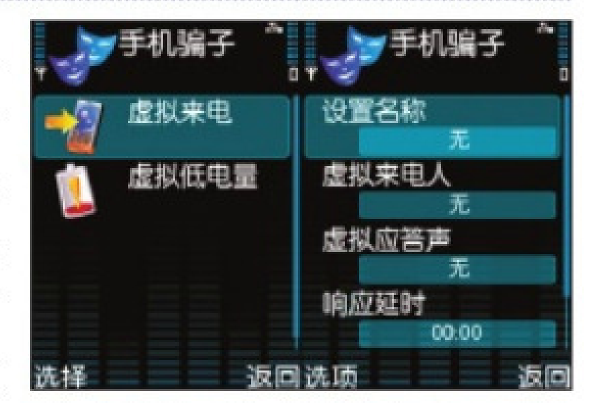


知名通话管理软件“来电精灵”的升级版。这款软件可在任意分组联系人的基础上实现个性铃声（支持随机铃声）、个性振动、皮肤显示（显示来电归属地、联系人大头贴等信息）、电话处理（挂断、接通或接通后挂断）、短信回复来电等规则设定。软件也可独立进行手机号码归属地查询，并支持区号、邮编及身份证查询。软件最新版提供了“伪装电话”的功能，以便在面对尴尬情形时及时给自己提供“有事要走”的机会。此外，软件的来电防火墙功能尤其强大，可自动从通话记录中删除指定规则的来电号码。

主要特性：全面管理手机通话，无限制的分组，灵活的规则组合。伪装电话与短信回复来电功能在一些情况下很有用。

Handy Blacklist

□平台：S60第3版 □版本：3.11 □大小：314kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/2360.htm □快车代码：popsoft082422



顾名思义，这款软件的功能就是黑名单（Blacklist）、白名单等过滤的功能。软件会按照设定自动阻止你不想接听的电话，其反应速度较快，拨打方基本听不到接通的声音就会立刻收到忙音。电话被过滤时，你可设定无任何提示，以免被打扰，不过软件会将其记录在自己的通讯记录中，你也可事后再来查看。另外，当你手动挂断电话时，这款软件也会体贴地建议是否将该号码自动加入黑名单。

主要特性：快速挂断，基本无接通音，防止尴尬与误会。过滤时无提示，仅后台记录。

Answering Machine

□平台：S60第3版 □版本：1.10 □大小：927KB
□下载：http://www.sj263.com/down/200703/25335.shtml
□快车代码：popsoft082423

一款能让你的手机也变成“自动应答机”的软件。开启这款软件后，可根据事先的设定，在电话未接听一段时间后自动开启语音回复。回复的语音可自行指定存储位置，你也可利用软件录制自己的留言。在软件的设定中，你可设置是否显示系统图标、开机是否运行，及控制自动应答时的音量。所有被自动应答的通话，都会被记录下来，事后你可查看详细的来电时间及呼叫人。





主要特性：自行录制应答录音，较详细的应答设置。

FakeIt

□平台：S60第3版 □版本：1.00 □大小：562kB
□下载：http://soft.shouji56.com/software/10675.html
□快车代码：popsoft082424

你有没有与人相谈味如嚼蜡，只想借机脱身的时候？这时候你就可用这款软件协助你“找理由开溜”。它可随时让你用快捷键启动一个“虚拟来电”，而且最强的是当你假装接听后，软件还可播放预设的对方通话声，足以保证你以假乱真。软件还可“虚拟低电量”，设置之后同样可用快捷键启动电量报警，并且电量显示真的也会随即清空，这样可让你有借口“关机”，避免不必要的麻烦。除了快捷键触发外，软件还支持定时触发，十分周到！

主要特性：以假乱真的骗法，让你不会露馅；两种触发方式，周到体贴。

TreoGuard

□平台：Palm □版本：1.8.13 □大小：27kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1353.htm □快车代码：popsoft082425



一款对Treo手机非常有用的软件。除了设定电话拒接之外，它最主要的功能是防止误接听，当有来电时，软件会自动屏蔽Space和Return键，以免将手机放在较紧皮套或钱包中的用户错按而挂断电话。此外接电话时，指定延时时间之后，软件可自动关闭手机屏幕以节省电池电量，电话结束后又可自动开启屏幕。另外，这款软件还具备定时功能，可在每天指定的时间开启或关闭手机——事实上不少用户安装这款软件的最大需求就是该功能。

主要特性：防止误操作挂断电话，电话时关闭屏幕，定时开关机。

从入门到进阶——主流显卡玩转攻略

■北京 桃子

前言

显卡在DIY中的地位越来越重要，一款好的显卡除能带来流畅的高清视频和游戏外，它还能给大家带来更多DIY乐趣。随着新显卡上市，DIY玩家又要开始一轮新的学习和动手过程。更快更强的核心对供电、用料都提出了新的要求，该如何去辨别显卡“体质”的好坏？RADEON HD4850性能不错但发热量问题该如何解决？想超频，显卡散热方案如何选择？BIOS要如何修改？本文将结合当前主流型号，告诉你如何“玩转”最新显卡。

身体是革命的本钱——显卡的构成

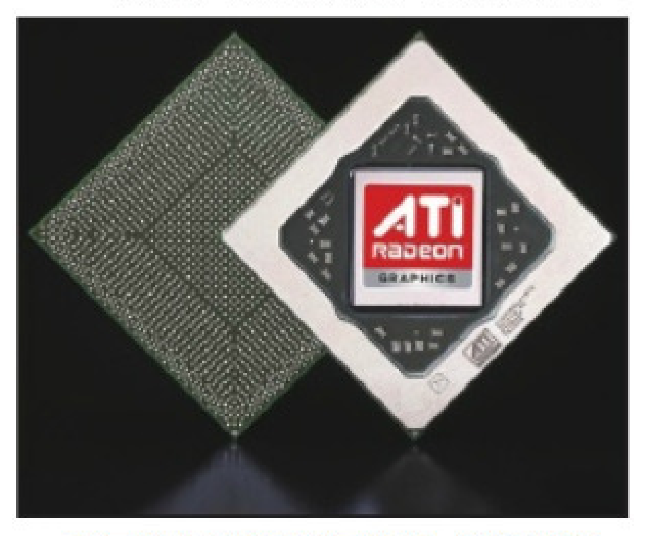


有许多因素能决定一块显卡的好坏

显卡的构成说起来很简单，无非是显示核心、PCB、显存颗粒、电感、滤波电容、散热装置等。就是这些看起来都差不多的组成部分，其中却大有名堂，一块显卡工作是否稳定、使用寿命有多长、超频空间有多大、核心性能可发挥几成，都和显卡用料有密切关系，或者说，用料能决定显卡的好坏。下面我们来介绍其中最重要的几点。

1.显示核心

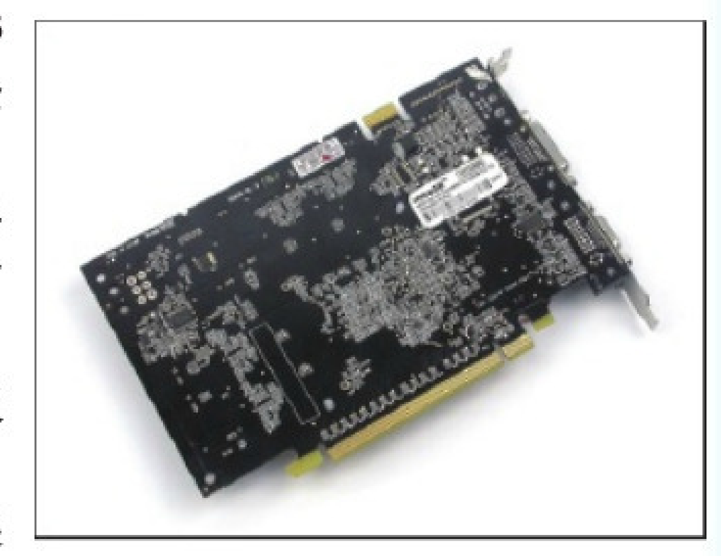
显示核心通常也被称作GPU（Graphic Processing Unit，图形处理器），如目前主流的RADEON HD4850采用的就是RV770显示核心，而GeForce 9800GT则是G92显示核心。和CPU类似，通常依靠显示核心就可大致衡量一块显卡的性能。而对于采用相同显示核心的产品而言，其品质好坏、性能高低就要看PCB、显存等其他部分的情况了。



显示核心可直接反映显卡的性能

2.PCB

很多人都听说过“PCB”，但是它到底代表什么含义呢？其实很简单，就是印刷电路板（Printed Circuit Board）。除安装各种零件外，PCB的主要功能是提供零件之间的连接电路。就目前显卡所用的PCB来说，多采用俗称的“6层”“8层”或“10层板”。也有不少的低端卡采用4层PCB板，多为一些不知名厂家。

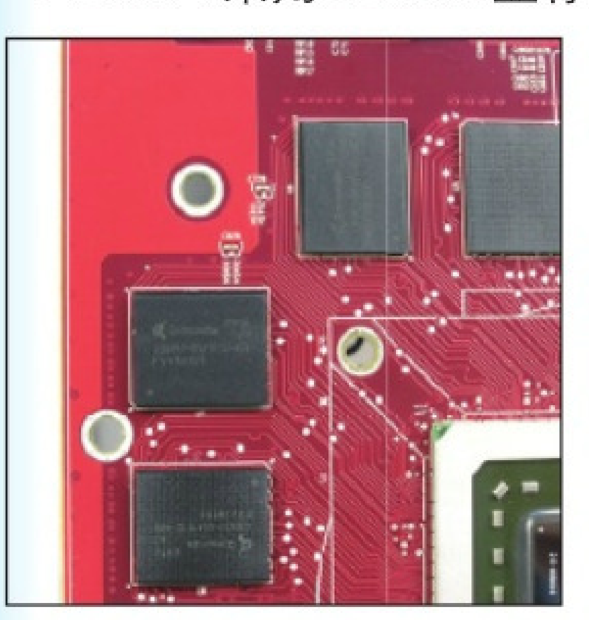

PCB的颜色和显卡的品质原本没有直接关系

PCB的层数概念远没有颜色那么一目了然，和主板的情况类似，目前显卡所采用的PCB也有4种颜色，分为绿、红、蓝、黑。一般来说高端显卡多采用黑色PCB，有人认为黑色PCB在电气性能上最好，其实也不尽然，PCB的颜色并不直接影响其品质。只是由于黑色PCB中的走线不易看清，在制造和维修中具有一定难度，因此对其质量要求要高于

其他颜色的PCB。不过也有很多知名品牌的高端产品采用红色或蓝色PCB的，比如迪兰恒进和蓝宝。相对而言，绿色PCB就显得比较“委屈”，其品质并不差，但由于种种原因，已很少被高端产品所采用，以至于不少消费者误认为绿色PCB不好。

3.显存

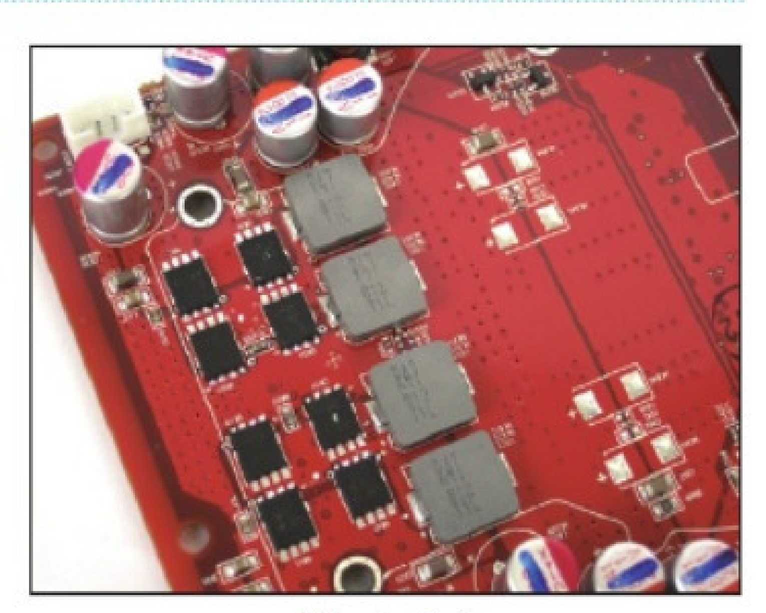
显存和内存其实差不多，显存是用来临时存储图形图像数据的。衡量显存颗粒的指标主要是显存类型、速度、位宽和容量。从类型上来说，主流显卡多采用GDDR3显存颗粒，并已有部分低端显卡开始采用GDDR3来代替GDDR2。而目前显存规格最高的显卡非RADEON HD4870莫属，公版的HD4870采用GDDR5显存颗粒。


GDDR5显存颗粒

显存的速度一般以ns（纳秒）为单位，常见的有1.4ns、1.2ns、1ns、0.8ns等。其对应的额定工作频率分别是：700MHz、800MHz、1000MHz、1200MHz等。不过由于目前的显存都是DDR颗粒，其信号为双向同步传输，因此等效频率为额定工作频率的两倍，分别是：1400MHz、1600MHz、2000MHz、2400MHz。

显存带宽代表了显示核心和显存之间的数据传输能力，对显卡性能至关重要。显存带宽与显存频率和位宽息息相关，显存带宽的计算方法是：运行频率×数据带宽/8。显存位宽又称“显存数据位宽”指的是在一个时钟周期之内能传送的字节数（英文为bit，本文简称b），它是决定显存带宽的重要因素。当显存种类相同并且工作频率相同时，数据位数越大，它的性能就越高。目前常见的显存位宽从64b、128b到256b等。假设一块采用256b 1ns GDDR3显存颗粒的GeForce 9显卡，其显存带宽的计算方法是：1000MHz×2×256/8=64GB/s。

4.电感

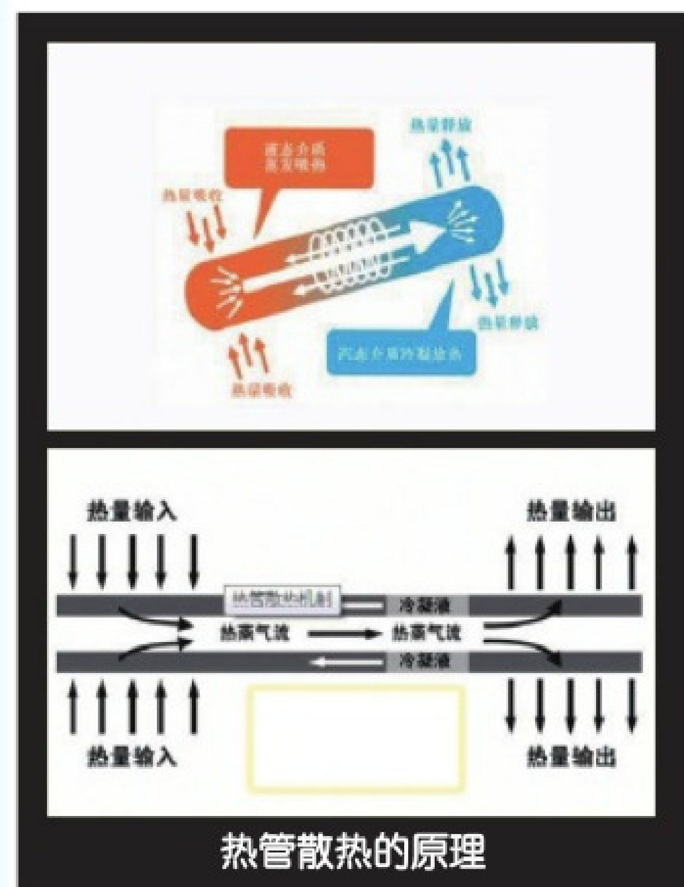

封闭式电感


固态电容

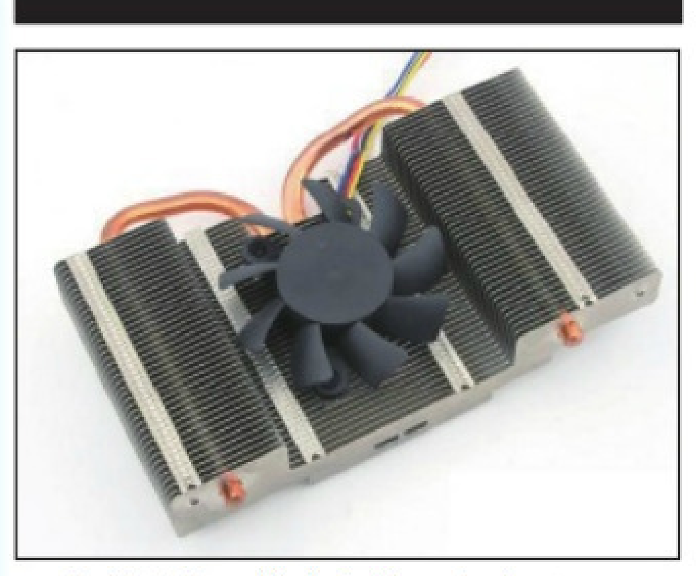
简单来说，电感在显卡电路中的作用是保护电容和其他元件，避免爆浆或烧毁。电感可稳定电流变化，当电流增强时电感会限制电流的增加，当电流减弱时电感就反过增强电流。与电阻不同的是，电感工作的过程并不消耗电能，阻碍电流增加时它将多余的电能以磁力的形式暂时储存起来，等到电流减小时它再将磁力转化为电力释放，从而达到对稳定电流强度的效果。

目前显卡和主板的供电电路中越来越多地采用封闭式电感，这是因为传统的电感外层为塑料皮，使用中容易老化和破损，而外层破损会直接导致电感性能下降或失效，最常见的后果是造成电容爆浆，而封闭式电感虽然价格更高，但能较好地避免外层破损，因此被高端产品大量采用。

5.散热器



热管散热的原理


热管散热器被中高端显卡广泛采用

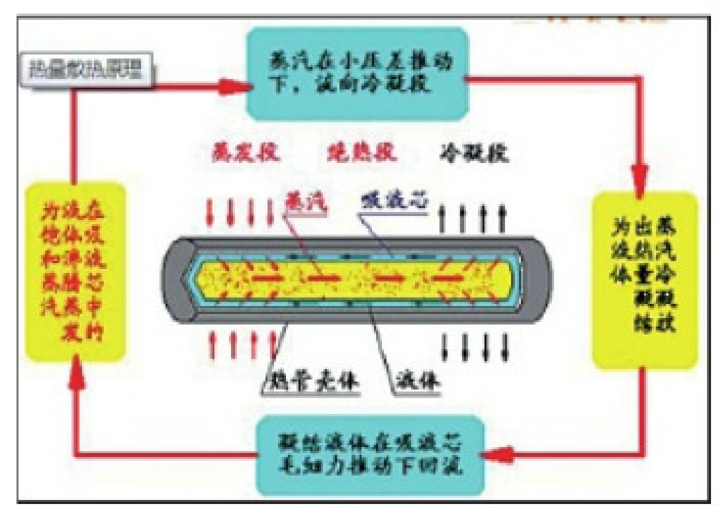
目前主流显卡的散热器基本都采用热管方案，纯粹的风冷散热方案在中高端产品中已不见踪迹，因此我们着重讲讲热管散热系统。简单说，热管技术是在密闭的铜管内利用一些液态介质的蒸发和冷凝过程传递热量。液态/气态相变的热容很大，所以热管传递热量的效率很高，导热系数比单一材质要高几个数量级。一根热管的基本结构由容器、毛细结构和动作流体三部分组成。很多人都对热管中装的东西很好奇，那么热管中装载的到底是什么呢？一般来说，热管中的动作流体需要根据热管所工作的温度区间进行选择，对于PC散热，考虑到成本因素，厂商们一般选择的是纯水和部分添加剂。

不过热管的传热过程不仅需要内部介质的液/汽相变，还要通过介质的流动。蒸发后的气态介质沿导热方向流动，这个正向的流动依靠热管内部两端的蒸汽压力差进行；冷凝之后的液态介质逆导热方向流动，这个反向的流动依靠热管内壁丝网结构提供的毛细泵力进行。这里存在两个基本的限制：

（1）由于热管内部尺寸有限，两个方向的介质流动速度都有一个极限，导热介质的相变热容量又是定值，因此每根热管有一个最大导热功率。若超过这个功率，热管就无法正常工作甚至烧毁。也就是说，在进行热管散热器设计时，必须根据热源功率的大小选择合适的热管，否则有可能出现小马拉大车的情况。

（2）热管的导热能力与热管的形状有一定关系。如果热管有很大的弯曲或折角，势必会影响介质的流动，降低导热能力。因此在设计热管散热器的时候，应当尽量避免热管弯曲。如果不可避免，应当使弯曲尽量缓和。

另外，8mm的热管产品只需0.6个周期就可传递高达80W的热量。如此高的传热量，如果没有良好的散热片设计和风扇配合，很容易导致热量无法正常发散，所以散热鳍片的大小也一定程度上决定了显卡散热装置的性能好坏。



热管内部循环示意图

6.风扇


显卡风扇往往能体现厂商的态度

风扇往往是被用户忽视的部件，大家通常只会注意风扇的尺寸和外观，而对风扇的其他特点就不太注意了。本文要提醒大家在选购显卡时注意一下风扇的供电针脚，针脚方案能从一个微小的细节体现出厂商的设计思路和用料——华而不实、偷工减料，还是一板一眼、细致周到。

常见的显卡散热风扇有三种针脚配置：两针、三针和四针。两针方案是最原始的，第一针接地，第二针供电；三针方案则多了用于侦测风扇转速的针脚。目前两针的设计基本只出现在入门级产品中，即便是中低端产品也大都采用带有测速功能的三针方案。四针方案则是在三针的基础上增加了风扇转速控制功能，这对于发热量较高的主流显卡是很有必要的，用户可根据自己的需要调整风扇的转速，采用四针方案的显卡在中高端产品中较多，比如耕升的HD4850赵云版。

考虑到四针方案中的调速功能非常实用，建议在选购时尽量选择采用四针方案的显卡，这样不仅便于小幅超频或调整风扇转速控制噪声，对将来更换更好的风扇进行超频也非常有利。

实例分析，一块好显卡是什么样的?

一块好显卡应该是什么样的？不仅要拥有性能出色的显示核心和显存颗粒，其电路设计和做工用料也是很重要的，这里以一款RADEON HD4850为例，向大家举例讲解一番，尤其是显卡的供电电路部分。

1.官方资料

根据厂商提供的资料，这块显卡采用非公版设计，在做工用料上非常豪华。它采用科学的分离式供电电路，“3+1”相供电设计，核心与显存供电相互独立，核心采用3相供电，而显存为1相。供电电路中的全封闭式电感和固态电容充分保证了产品的稳定性和使用寿命。另外这款产品采用比公版更加稳定的8pin电源接口，充分保证显卡的供电稳定。

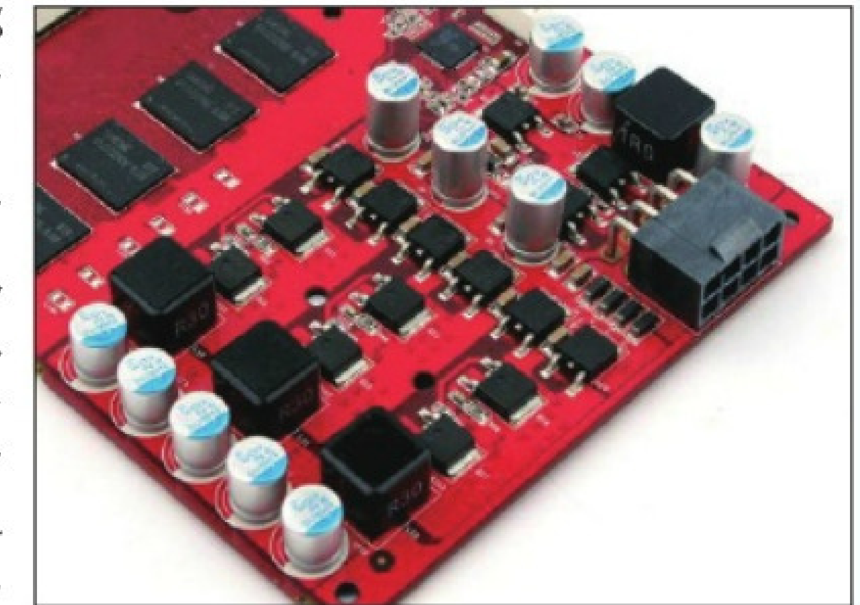
这款产品搭配了三星0.8ns GDDR3显存，组成了512MB/256b的显存规格，默认的核心/显存频率达到了700MHz/2200MHz的水平，默认频率高出公版HD4850不少。在散热器上这款产品也放弃了备受争议的公版单插槽散热器，采用双热管散热器，可看两根热管贯穿整个散热器，而密集的鳞片可将热管的热量带走，同时加上大尺寸的温控风扇，可根据核心温度来自行调整转速，保证了显卡的静音，是一款非常高效的散热器。

2.拆解分析

厂商的官方宣传自然都很不错，实际情况必须自己看过才能了解。这块显卡采用8层PCB，拆下散热器之后，首先看到的就是3+1相供电电路，采用全封闭式R30电感，其中显示核心供电部分采用4个MOS管+1个电感，而显存则是3个MOS管+1个电感的搭配方式。封闭式电感的结构和材质决定了电感的特性，R30的电感值是0.3UH。在显示核心供电方面，采用2上2下的MOS管搭配，在显存方面采用1上2下的方案，MOS管的增加有效提高了电流稳定性，从而降低MOS管的负载，也使电感和滤波电容的谐振得到很好的控制。

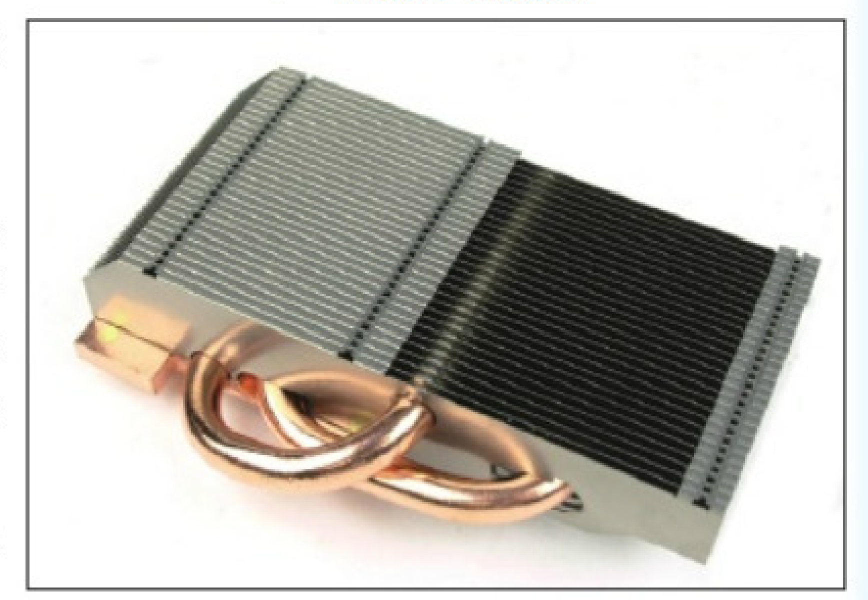
什么是谐振呢？在含有电容和电感的电路中，如果电容和电感并联，可能在某个很小的时间段内：电容的电压逐渐升高，而电流却逐渐减少；与此同时电感的电流逐渐增加，电感的电压却逐渐降低。而在另一个很小的时间段内：电容的电压逐渐降低，而电流却逐渐增加；与此同时电感的电流逐渐减少，电感的电压却逐渐升高。电压的增加可达到一个正的最大值，电压的降低也可达到一个负的最大值，同样电流的方向在这个过程中也会发生正负方向的变化，这种现象被称为电路振荡。

电容和电感串联，电容器放电，电感开始有一个逆向的反冲电流，此时电感开始充电；当电感的电压达到最大时，电容放电完毕，之后电感开始放电，电容开始充电，这样的往复运作，称为谐振。而在此过程中电感由于不断充放电，就产生了电磁波。电路振荡、谐振和电磁波对于显卡来说都不是好事，因此采取针对性的控制措施就很有必要了。


3+1相供电电路设计

在供电电路中同时使用多个MOS管有两方面的好处，一是可降低每个MOS管的负载，也就降低了供电电路的发热量；二是可更精确地对电流进行控制，比较大的电流经过细分为多道电流，从而减少对其他元件的冲击。从这方面来讲，这款产品是目前为止HD4850中用料相当扎实的，甚至超过部分以超频为主打的产品，如蓝宝的毒药系列等。

回头再看散热器，一般显卡所采用的都是6mm热管，这款产品则采用直径8mm热管。大家都知道热管直径越粗效果越好，但热管的数目对散热有什么样的影响呢？简单来说，热管数目越多，带走热量的速度就越快，而热管直径越粗带走的热量就越多。这就产生了一个新问题，到底是4条6mm热管好还是2条8mm热管好呢？

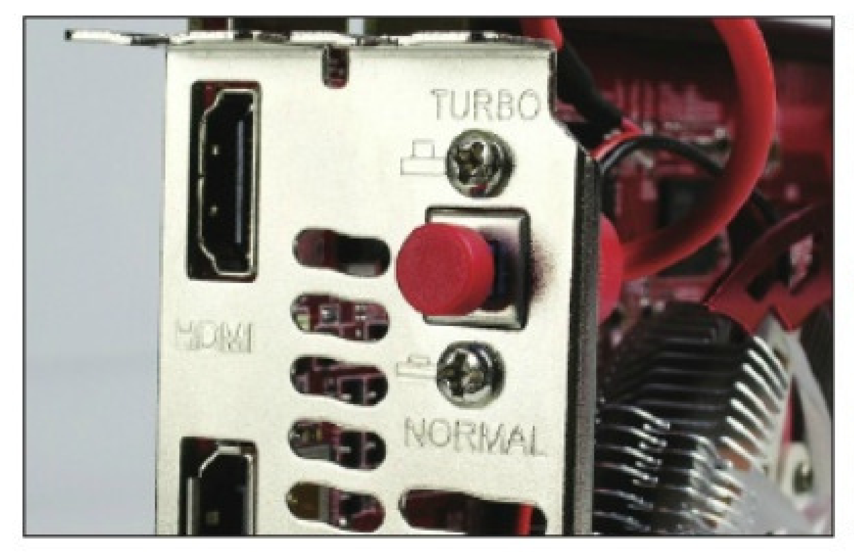

热管与散热片、风扇的搭配非常重要

从实际应用来看，由于热管本身的导热性能较好，狭长的管道相当于较大的散热面积，热量传导过程中的冷凝现象会严重影响热管的效率。也就是说热管系统的散热片必须能快速将热管传导的热量吸收，才能减少管道冷凝对效率的影响。虽然4热管的设计在理论上能快速带走热量，但由于大部分厂商为节约

成本，往往采用较小散热片和底座，风扇也有缩水，因此散热效果并不比普通风冷强太多。本文例举的这款产品，采用大型散热片结合4针供电风扇的设计，和2条8mm热管配合，散热效率得到较好发挥，实际效果要强于许多4热管设计的产品。

3.新的双BIOS超频型显卡

继主板之后，最近又出现了拥有双BIOS的显卡，七彩虹、盈通等知名厂商都有类似的产品，便于用户修改BIOS进行超频。目前虽然数量不多，但可看得出这种针对狂热游戏和超频玩家的产品将成为今后的潮流。而这种针对超频玩家的产品在设计和用料上也往往不遗余力，比如某厂商推出的GeForce 9800GT，居然采用了6相供电设计。这款产品是首款应用4+2供电方案的显卡，供电相数越多意味着供电电路可承受的电流强度越高，对电流的细分和控制能力也越强。




一些新推出的显卡具备双BIOS切换开关


采用6相供电设计的GeForce 9800GT

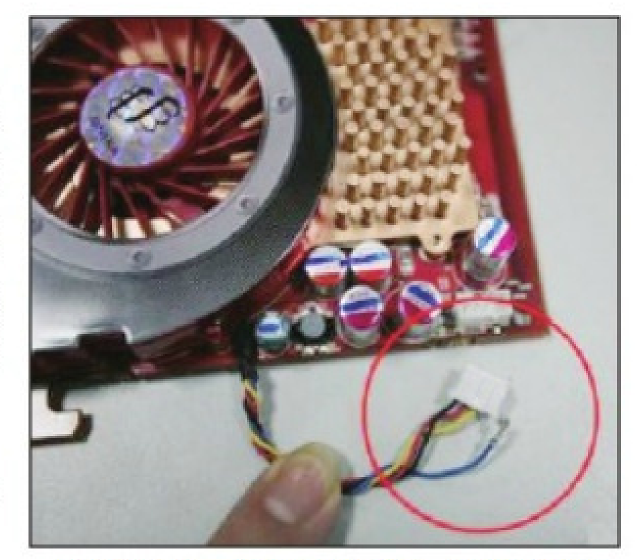
实战解决火热的RADEON HD4850

相信玩家对RADEON HD4850的关注不仅是其出色的性价比，而且还有令人疑惑不安的工作温度。难道55nm制程和第二代Powerplay技术也不足以压制近10亿晶体管产生的热量？虽然在90℃下显卡还很稳定，可每一个使用HD4850的用户也许都心里没底。其实，情况并没有这么难以解决，我们完全可通过一些简单的方法来解决HD 4850的高温问题。

1.最省事的方法——拔调速线

绝大部分HD4850都采用四针风扇，其蓝色信号线对应的针脚是用来控制风扇转速的，只要将这根线拔出，风扇就会全力工作，散热效果大为改观。经笔者实测，拔掉调速线后显卡核心的待机温度只有40℃左右，满载也不过50℃，相当令人满意。

不过有利必有弊，令人相当不满意的则是公版的散热风扇全速运转速度达到8000r/min左右，所产生的噪声绝非一般人可忍受，且对风扇寿命也非常不利，如非特殊情况，不建议用户采用这个方法。


拔调速线可谓简单粗暴、快速直接

2.最和谐的方法——修改显卡BIOS

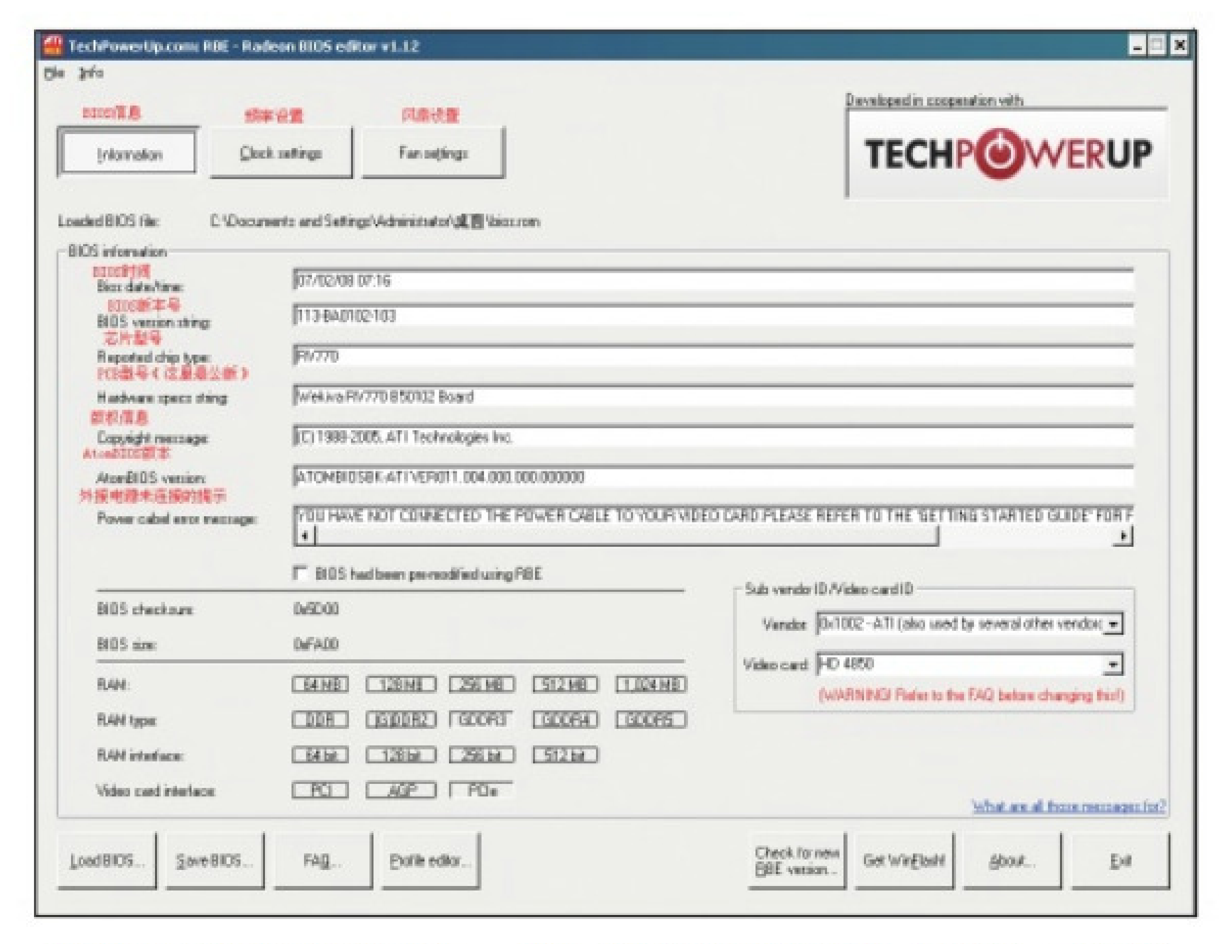
其实HD4850的高温问题是由于待机频率过高和风扇转速过低引起的，我们完全可通过修改BIOS来降低Powerplay的待机频率，同时提高风扇转速。一提到修改BIOS，很多人都觉得很难，其实现在软硬件技术进步许多，更改显卡BIOS也变成一件轻松而有趣的事情。

首先需要准备ATI Winflash和RADEON BIOS Editor两个小软件，前者用来提取和刷新ATI显卡的BIOS，后者用来修改显卡BIOS。具体的操作步骤很简单，按照下文的方法操作即可。

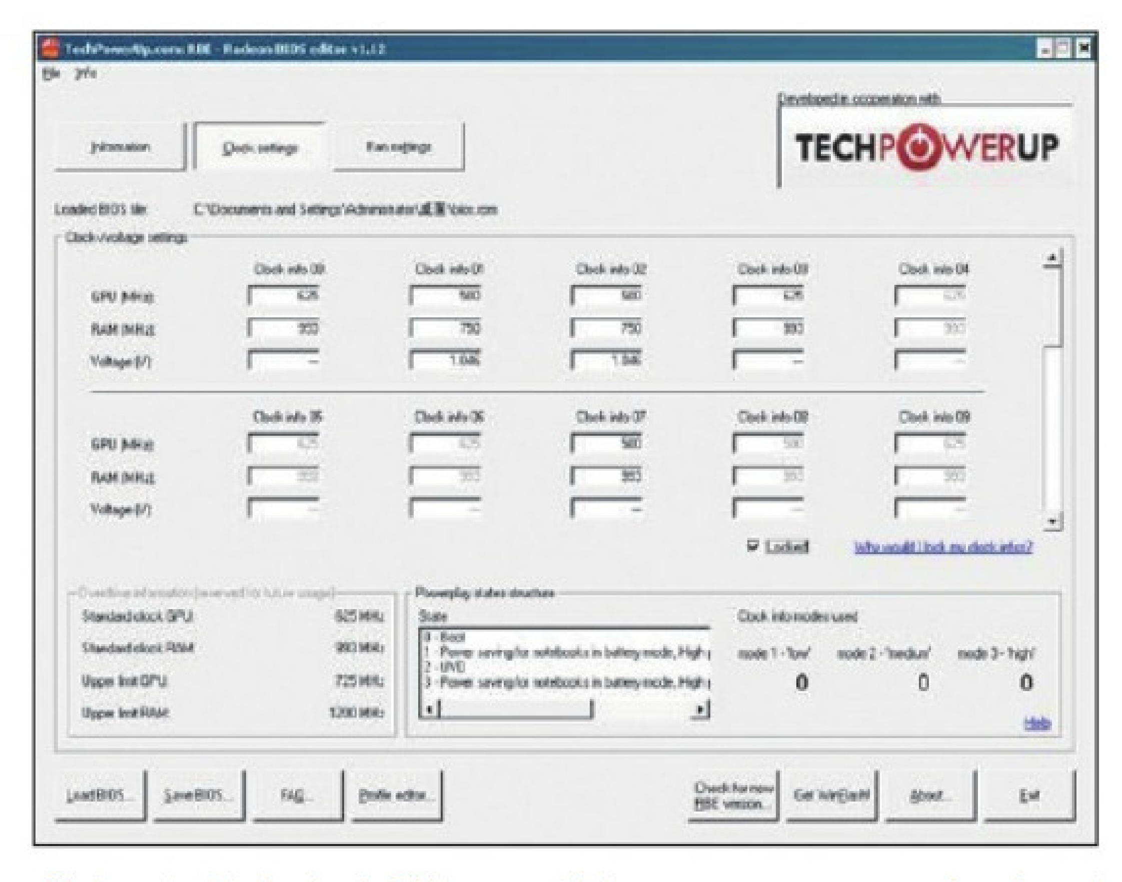
现在不花一分钱的HD4850改造宣告结束，高温问题解决。如果愿意，还可在BIOS中进行超频，过程类似。不过建议超频的时候适当增大风扇转速。



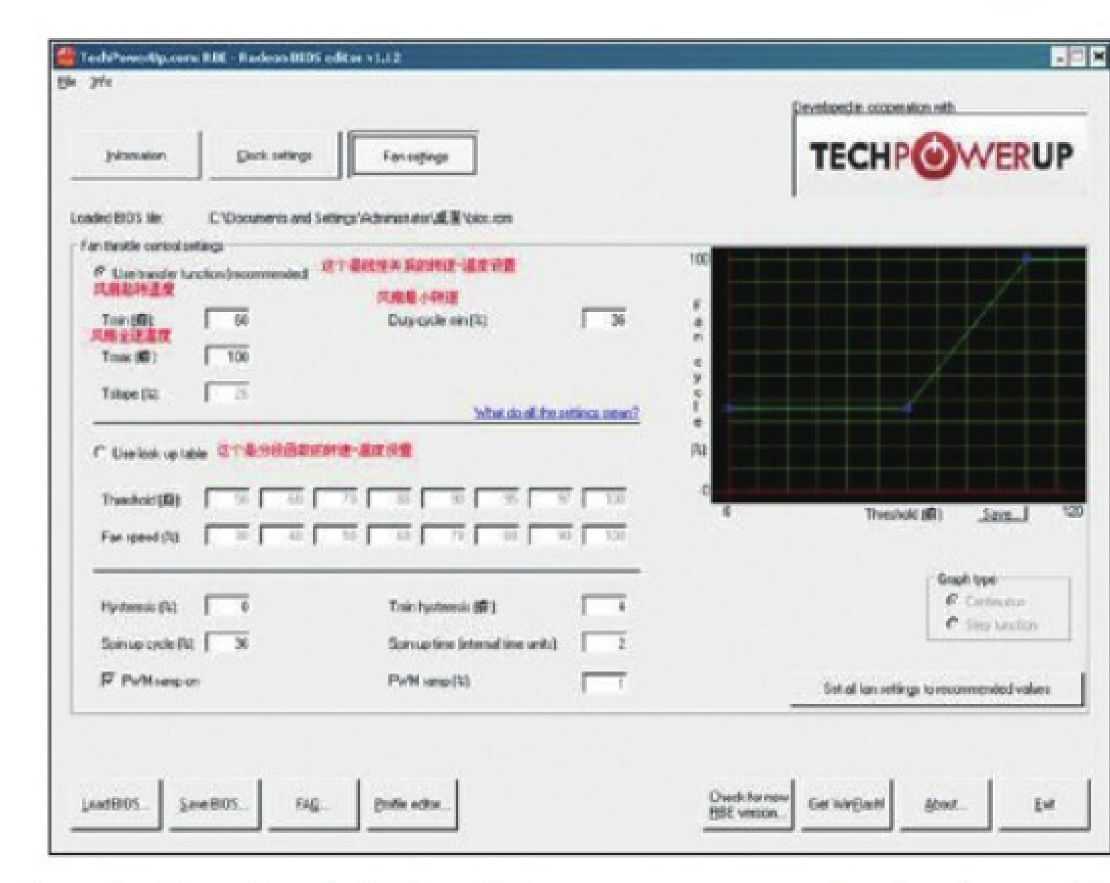
执行ATI Winflash，点“保存”，将显卡当前的BIOS保存到一个合适的目录下



执行RADEON BIOS Editor，载入刚刚保存下来的显卡BIOS，可看到如本图所示的界面



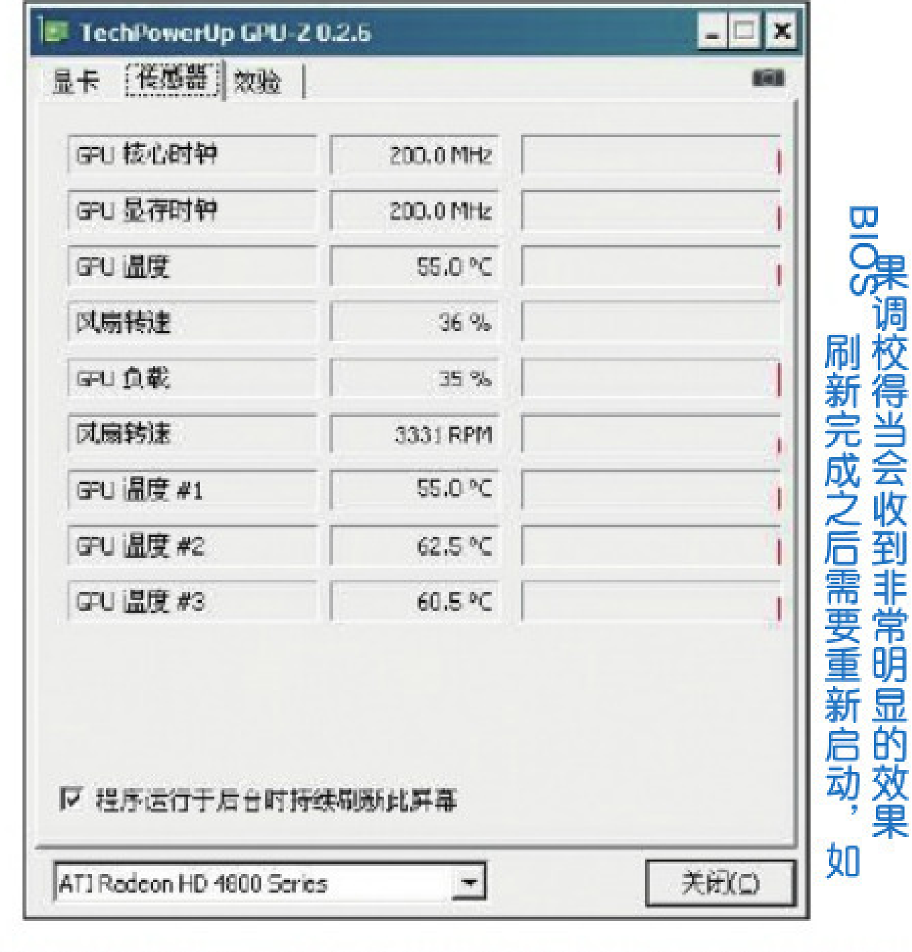
首先解决待机频率过高的问题，单击“Clock Settings”选项卡，进入频率设置界面。这里的“Clock info 0”是启动时的频率，Clock info 01、02是Powerplay状态下的频率和电压，04、05和06是进行高清视频硬解压时的频率，03则是显卡满载运行的频率，根据自己的需要将01、02分别调节到适当的水准即可



接下来开始调节风扇转速，单击“Fan Settings”选项卡，打开风扇设置选项。按照图中的设置即可在温度与噪声之间取得平衡，当然你也可根据自己的需要来调节转速。一般都采用线性关系的表达方式，如果觉得分段的好用也可，但不要把起始温度设置得过低或过高，过低会明显增大噪声，过高则起不到改善散热的效果。确认一切正常以后就可单击“Save BIOS”来保存BIOS，然后用ATI Winflash刷入即可

ATI Winflash的界面汉化有些词不达意，“程序”按钮的作用就是将新BIOS写入

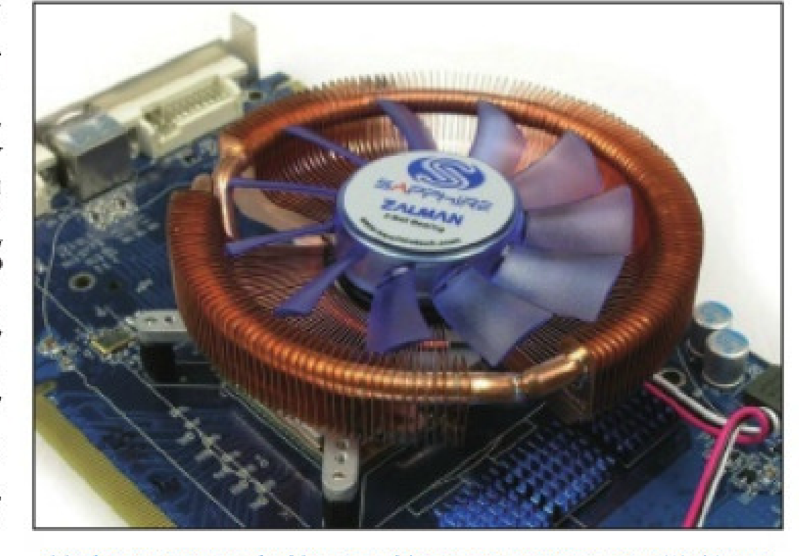




BIOS刷新完成之后需要重新启动，如果调校得当会收到非常明显的效果

3.最彻底的方法：更换第三方散热器

其实造成HD 4850高温的罪魁祸首并不是核心或显卡本身，而是那个无论温度多高都不怎么转的单槽散热器。ATI官方对此的解释是，80～90℃的温度下显卡完全可稳定运行，不需要调高散热器转速，这样反而会增加噪声。可是不少用户都宁可希望噪声大一些，也想让显卡温度低一些。既然公版散热器不好用，为什么不去购买一个第三方散热器换上？



蓝宝HD4850毒药采用的思民VF900 CU散热器

显卡散热器推荐			
品牌	型号	参考价格	适用人群
超频三	银蝠（SVC-737AL）	40元	普通用户
超频三	金蝠（SVC-737CU）	90元	
劲冷	VC-RF	80元	
酷冷至尊	CoolViva G1	130元	中高端用户
超频三	爱琴海HP3-851	185元	
劲冷	VC-RHC（Turbo2）	180元	
思民	VF900 CU	249元	超频爱好者
思民	Fatality FC-ZV9	299元	
AVC	巨蟹座	390元	
Tt	TMG ND3（CL-W0119）	450元	

更换散热器的效果如何呢？以本文推荐的超频三银蝠为例，这款产品的市场价格在40元左右，性价比较高，在许多中低端显卡中都能见到它的身影。换上银蝠散热器，对公版散热器和银蝠的温度进行了一下对比，效果非常明显。看来，虽然公版散热器采用纯铜构造，但受风扇拖累，实际效果却不如全铝的银蝠散热器。由此看来选择散热器不能只看材料，实践才是检验散热器性能的最好方法。

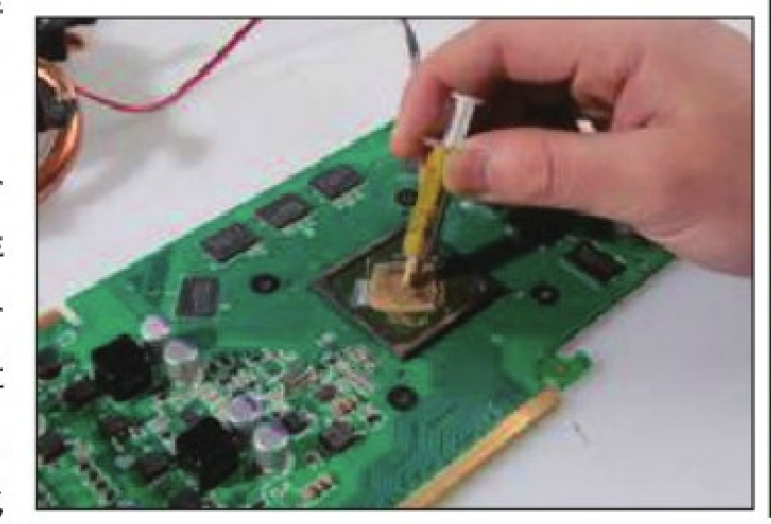

超频三银蝠颇有些“便宜又大碗”的意思

更换散热器前后温度对比		
散热器	待机温度（℃）	满载温度（℃）
公版散热器	68	90
银蝠	54	76

手把手教你超显卡

1.准备工作

首先需要下载一些超频中需要用到的软件，这些软件都不大，使用简单易于上手，而且大部分是免费的，包括：GPU-Z、RivaTuner、NVIDIA nTune、PowerStrip、NiBiTor、NVFLASH等，另外还要准备一张DOS启动盘（软盘或光盘、U盘均可）。其中GPU-Z是一款免费的显卡信息查看软件；RivaTuner和NVIDIA nTune是两款针对NVIDIA显卡超频的小工具，简单实用；PowerStrip是耳熟能详的显卡工具，功能全面，可对NVIDIA和ATI的显卡进行超频；NiBiTor则是一款NVIDIA显卡BIOS编辑软件；NVFLASH是NVIDIA显卡BIOS刷新工具。由于前文已介绍如何更改ATI显卡的BIOS参数，因此下面着重介绍一下NVIDIA显卡的超频方法及BIOS修改方法。



在超频之前，应当先给显卡更换更好的风扇，并在显卡核心上涂抹一些金属粉导热硅脂，以增强散热性能



软件准备好之后，首先要用GPU-Z查看显卡的具体参数，并将它们一一记录下来，以备不时之需

2.用RivaTuner对GeForce系列进行超频



RivaTuner超频非常方便，在主界面中选择图中红圈内的按钮



在弹出的图标中选择“System Setting”



在弹出的窗口中拖动滑块即可超频，并可分别针对显示核心、Shader和显存超频

3.用NVIDIA nTune对GeForce系列进行超频



nTune可在NVIDIA官方网站下载，安装之后会自动整合在显卡驱动控制面板中，只要选择“性能”→“调整GPU设置”就可对核心和显存分别超频了。使用简单，但不支持Shader单独超频

4.用PowerStrip进行超频

PowerStrip的超频设置也很简单，针对NVIDIA和ATI显卡的设置方法相同，这里我们还是以GeForce 9600GT为例。



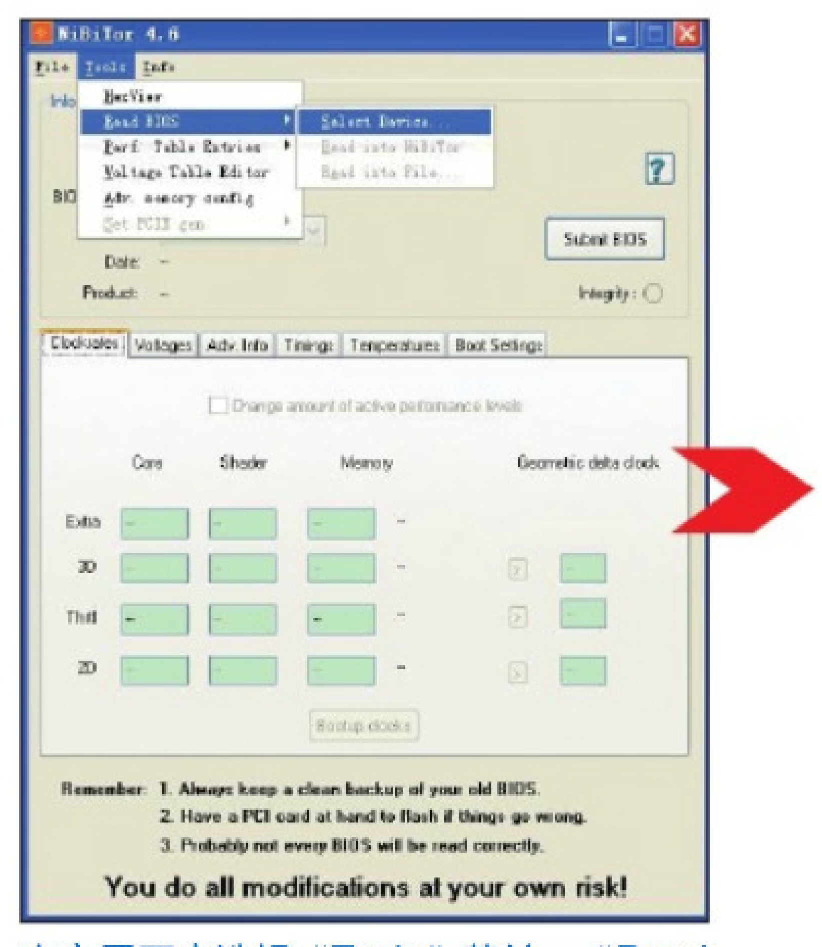
安装好PowerStrip之后，选择系统托盘中的PowerStrip图标，然后选择“性能设定”→“设定”即可进入超频界面



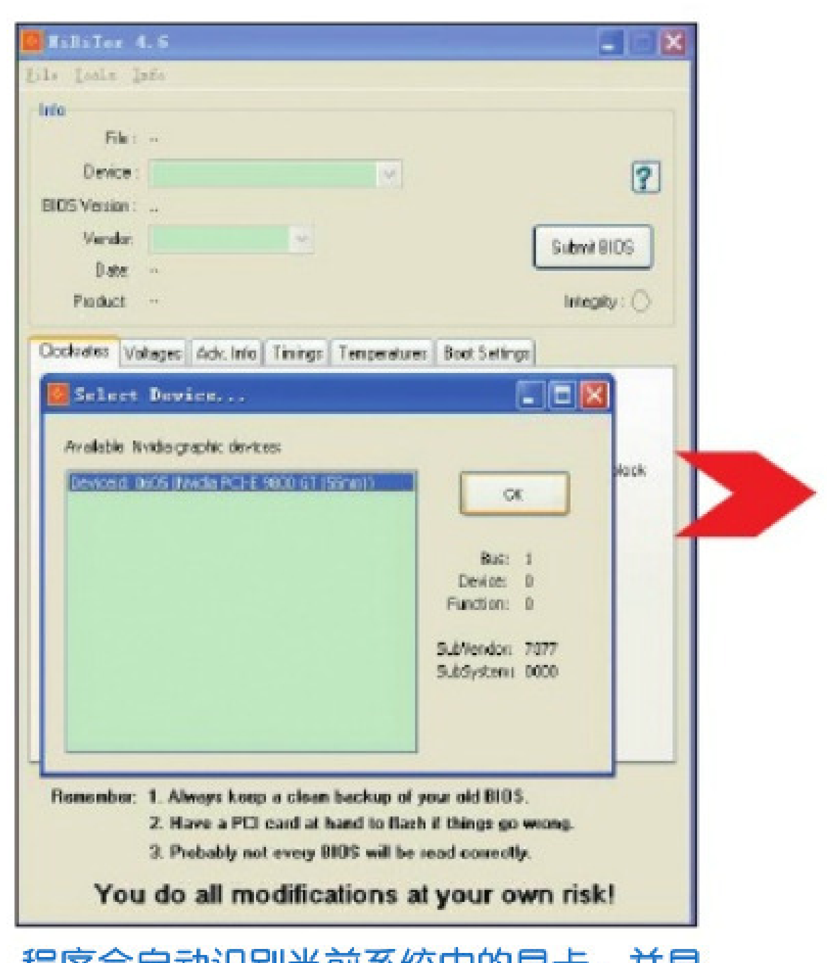
同样通过拖动滑块设定显示核心和显存的频率

5.更改NVIDIA显卡BIOS

在用上述软件超频之后，要通过3DMark系列等测试软件来考察显卡超频后的稳定性，找到显卡能稳定工作的频率之后，就可考虑将这组频率写入BIOS了。写入BIOS的好处是从此显卡的默认工作状态就是超频后的频率，免除每次在系统内通过软件超频的麻烦。需要注意的是，无论是ATI还是NVIDIA显卡的用户，都应当在刷新BIOS程序之前，确认自己获得了稳定、准确的参数。下面我们使用NiBiTor来修改显卡BIOS文件。

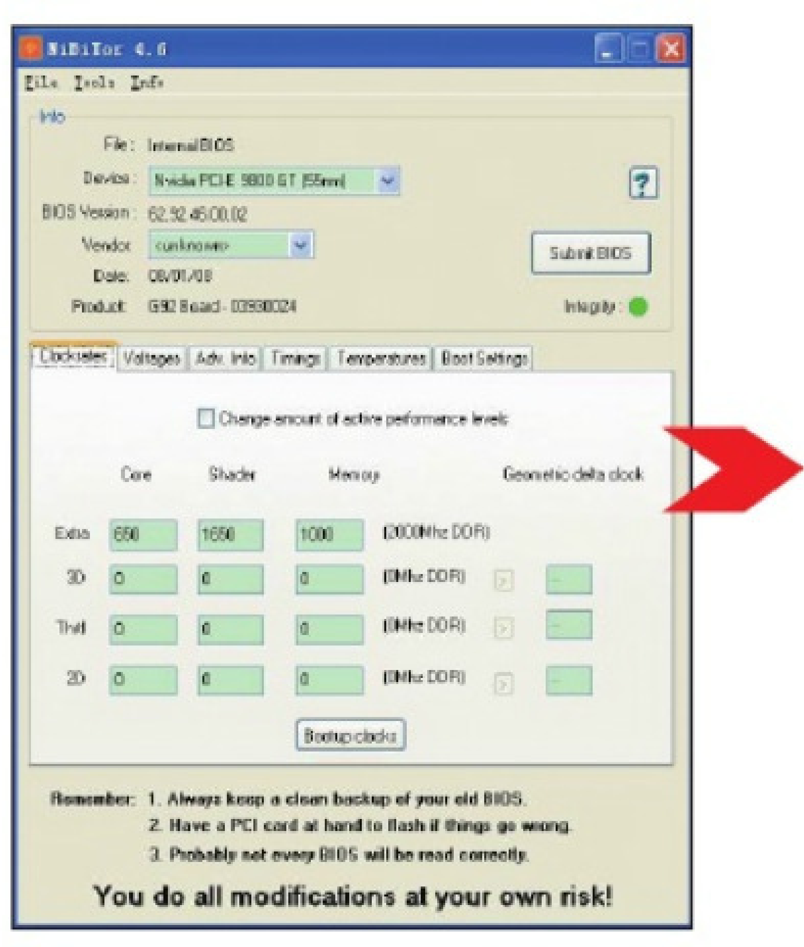


在主界面中选择“Tools”菜单→“Read BIOS”→“Select Device”

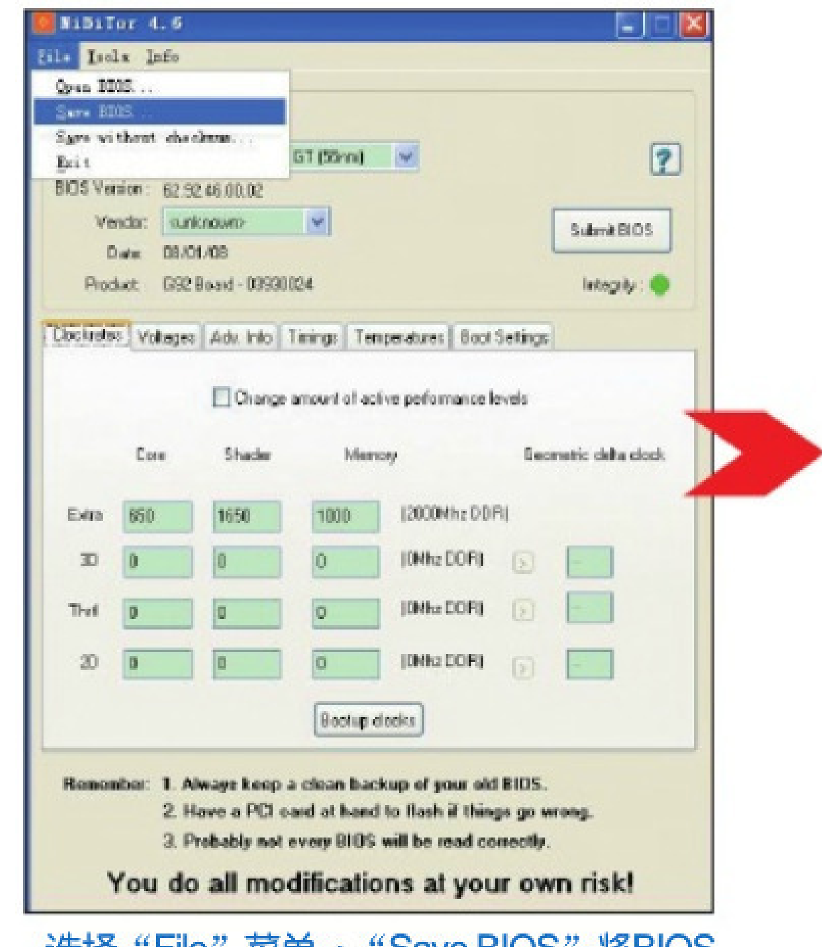


程序会自动识别当前系统中的显卡，并显示出来，一般单显卡用户只会看到一条显卡信息，选择即可

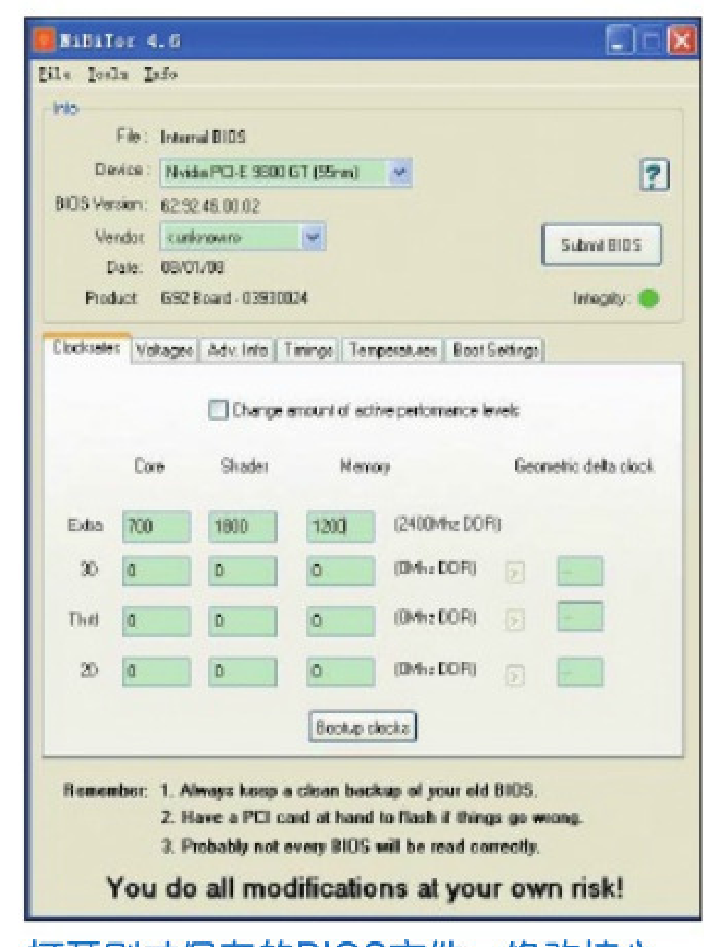
接下来选择“Tools”菜单→“Read BIOS”→“Read into NiBiTor”



软件会读出显卡的BIOS中相关的参数



选择“File”菜单→“Save BIOS”将BIOS文件保存在硬盘中



打开刚才保存的BIOS文件，修改核心、Shader、显存的频率之后保存BIOS文件

6.用NVFLASH刷新NVIDIA显卡BIOS

首先需要确认自己准备好了DOS启动盘，并已将修改过的BIOS文件和NVFLASH放在同一个目录中，之后使用DOS启动盘引导系统，在DOS界面下进行BIOS刷新工作。这里需要注意的是DOS系统不支持NTFS格式的硬盘分区，因此需要将NVFLASH和BIOS放在FAT32分区或DOS启动盘中。



NVFLASH刷新BIOS的命令

NVFLASH刷新BIOS的方法非常简单，在存放NVFLASH和BIOS文件的目录下执行“NVFLASH+空格+修改后的BIOS文件名”，出现提示时按下键盘的“Y”键即可，比如笔者将这两个文件放在D盘下的BIOS文件夹中，BIOS文件名为9801.ROM，其操作方法如下图。

BIOS刷新注意事项

（1）BIOS刷新的过程很快，不到15秒即可完成，但需要防止中途断电。

（2）在刷新前，一定要对刷新的参数进行确定，确认超频后的参数能稳定运行，要不到时候刷黑了，开不了机就麻烦了。所以要对参数进行核实，建议大家超频完后跑3DMAK看能否通过。如果可，就按其参数进行刷新。

（3）如果刷新失败也不用怕，找一块带有集成显卡的整合型主板，把刷坏的显卡插上去，刷回原有的BIOS文件即可。

结语

通过这次教你玩转主流显卡，我想大家应该对显卡有了很深的了解，无论从硬件还是显卡软件方面都有了一个全新的认识。更希望通过此次专题，让那些不懂硬件的人了解到硬件动手DIY的乐趣。通过软件超频切实体验到，电脑已经由原来传统组装型，向体验型发展。DIY2.0的时代已经到来，自主娱乐、创新、体验成了这个时代的核心要素，让我们用DIY的精神来引领这个时代的发展吧。



似乎是受国外经济危机的影响，各厂商、经销商在这个本该平淡的时期加大了降价促销的力度，对于有实际需求的消费者来说，最近是购买电脑及其相关产品的好时机。

CPU

英特尔与AMD的竞争还在加剧，价格战愈演愈烈，热门的羿龙三核8450再度大幅下跌，散/盒产品报价分别为585元和625元，值得主流用户考虑。英特尔方面无论入门级的酷睿2 E5200，还是主流的E7000甚至中高端的E8000系列都有着不小的降幅，其中酷睿2 E8200散装售价跌破千元，这款产品超频性能不错，适合喜爱超频的用户。

内存

主流DDR2 800内存价格持续下跌，市场价格分别在80元和140元左右，而规格较低的DDR2 667内存已经基本淡出了市场。DDR3内存近期开始大量上市，不过价格比较混乱，一般来说DDR3 1333 1GB内存售价约300元，2GB在500元左右，目前来看DDR3内存价格虽有明显下降，但短期内还应有一定的降价空间。

硬盘

降价使500GB硬盘成为主流装机用户首选，现在大部分500GB硬盘都已跌至400元左右。容量更高的640GB、1/1.5TB产品还在继续降价，目前日立和希捷的1TB产品已经跌至700元出头，希捷的1.5TB产品只要千元出头，性价比较好，值得高端用户关注。

主板


捷波X Blue蓝光P43

主板市场相对平静，只有英特尔平台的二线品牌产品出现了较大的降幅，个别型号的P45主板降至499元，P43甚至报出了399元的低价，值得近期装机的用户考虑。AMD平台方面依旧是790GX、780G及MCP78这几款整合产品销路较好，没有太大的价格变化。

显卡

基于RV770核心的RADEON HD4850成为市场最热门显卡，各个品牌的公版、非公版产品非常多，价格普遍在千元左右，其中双敏推出的无极HD4850玩家战斗版只要899元，受到许多游戏玩家的关注。刚刚上市的HD4830报价大多在899元左右，这给GeForce 9800系列显卡造成很大压力。中低端产品中性价比出色的GeForce 9600GSO、9500和HD 4650逐渐成为用户的首选。

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	英特尔	赛扬双核E1200盒/奔腾双核E2140盒/酷睿2 E5200盒/E6550盒/E7200盒/E8200盒/Q6600散	260/390/555/990/795/1050/1180
CPU	AMD	LE-1150盒/Athlon LE LE-1600盒/LE-1620盒/A64 X2 3600+散/4000+散/4400+散/盒 65nm/5000+散/盒/5400+黑盒/6400+盒/Phenom 8450盒/Phenom 9550散/盒	120/265/285/249/260/280/365/360/395/510/960/625/870/950
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	60/79
内存	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB/2GB	75/140/79/145/290/490
内存	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	85/160/79/135
内存	威刚	万紫千红DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB/红色威龙DDR2 800 1GB/2GB	89/140/79/140/120/215
硬盘	希捷	酷鱼7200.10 250GB 8MB散/7200.11 320GB 16MB盒/500GB 32MB散/640GB 32MB盒/1TB 32MB散/1.5TB 32MB散	305/350/415/545/760/1069
硬盘	西部数据	1600JS/250GB YS/320GB YS/500GB RE3/500GB GP/640GB KS/1TB GP	280/325/370/475/395/460/770
硬盘	日立	160GB/250GB/320GB/500GB/1TB	260/270/299/350/710
主板	华硕	P5K SE/P5K/M3A/M3A78-EMH HDMI/P5B SE/P5QL-E/P5Q	599/999/599/499/495/849/999
主板	微星	P35 Platinum/P43 Neo3/P35 Neo2-FR/P43 NEO-F/P45 NEO-FR/G31M	1350/699/899/558/1299/460
主板	技嘉	MA790GP-DS4H/EP43-DS3/MA78GM-S2H/M52L-S3	1100/899/499/399
主板	富士康	A74MX-K/G31MV-K/G31MX-K SD/P43A/P45A/A7GM-S/ELA	399/299/399/830/999/599/1599
主板	七彩虹	C.G31T/C.P35 X3/C.M780G/C.570 LT SLI/战旗C.P45 X3	370/499/560/499/599
主板	影驰	AN68M2/NF520/IG31M2/750a SLI魔盒版	299/299/299/599
主板	昂达	P31A魔固版/魔剑P35/NF520TS/N68S/N68PV	469/599/450/399/460
主板	翔升	凌志G31V/P43T/风行N500/凌志N570LT-SLI/凌志R780G	299/498/399/499/399
主板	捷波	悍马HA07/PA78VM3-H/悍马HA05-GT/Odin PA78GT3-HG/悍马HA06/X-Blue蓝光P43	699/399/499/599/599/399
主板	映泰	TP45D2-A7/TA770 A2+/TF570 SLI A2+/P31-A7/TA790GX3 A2+	699/599/599/498/799
主板	精英	黑尊龙P45T-A/P35T-A/A780GM-A黑炫龙	599/560/499
显卡	蓝宝石	FireGL V8650/HD4870 1GB黄金版/HD4850 1GB白金版/HD 3850-256BIT-512MB白金版 II 代	2990/2390/1499/599
显卡	七彩虹	逸彩9600GSO冰封骑士5F R10/逸彩8500GT-GD2冰封骑士ODB F25（512MB）/镭风3650-GD3 CF黄金版V12（256MB）/iGAME4850-GD3 CH版512MB D08	699/300/380/1190
显卡	影驰	9600GT刀锋版（512MB）/9500GT黑将版（512MB）/9400GT加强版（256MB）/9600GT中将版	899/490/490/799
显卡	迪兰恒进	HD4850北极星/HD3650冰钻（256MB）/HD3850北极星HDMI（512MB）/HD4670雷钻	1299/399/799/549
显卡	Inno3D	9800GT游戏战甲（512MB）/9500GT游戏战斗/GTX260/GF9600GT游戏战甲（512MB）/9600GSO+游戏战斗版（512MB）	999/499/1999/799/599
显卡	华硕	EAH3650-HTDI（256MB）/EAH4350 SILENT-DI-512MB-D2/EAH4850-HTDI（512MB）/EAH4670-DI-512MB	550/465/1590/699
显卡	XFX讯景	GF9500GT-256MB-128b（PV-T95G-USF）/GF9800GT-512MB-256b（PV-T98G-YDL）	549/1099
显卡	UNIKA双敏	速配9500GT玩家版/无极9800GTX玩家黄金版（512MB）/无极HD4850玩家战斗版（256MB）/双敏火旋风HD4650玩家版	489/1399/899/499

显示器

目前千元出头的22英寸液晶显示器已经成为主流用户装机的首选，如AOC 2230F这款接口丰富的产品目前只要1399元，是非常有代表性的产品。不少品牌的19英寸液晶显示器已降入千元以内，值得入门级用户考虑。24英寸的大尺寸产品价格也在一路走低，价格最低的长城M247TN面板版本只要1699元。


AOC 2230F

笔记本电脑

在5000元左右的价位上，各品牌推出新机型的速度都很快，其中惠普、华硕近期新品较多，ThinkPad SL系列也颇受关注。在上网本的带动下，3000多元超低价位传统笔记本也比较受关注，像ThinkPad R61e就一度出现3500元价位的机型。此外，介于笔记本竞争逐渐转向低价化，性价比不错的PUMA平台笔记本成为本月的一大看点，如华硕M51QT70Tr-SL，目前市场仅5800元。除Acer、华硕、惠普与AMD的强强联手，三星也首次加入了与AMD的合作当中，由此可见市场对于AMD PUMA平台的认可。对于打算购买笔记本的消费者而言，在笔记本价格相对较低时出手，也不失是一种控制预算的方式。

手机

近期有不少重量级新品上市，包括诺基亚N系新旗舰N96，三星的800万像素高端拍照智能机i8510以及多普达VIVA和索尼爱立信X1等。受此影响，现有高端产品价格纷纷下跌，比如三星P528、i908E以及D888这三款产品的降幅都超过了600元，而诺基亚的N95（8GB）、6220C和摩托罗拉A1600、多普达P860以及索尼爱立信W760的降幅也都超过了300元。

数码相机

数码单反相机市场开始步入调整期，旧型号产品大幅降价，佳能EOS 5D降幅高达1700元，40D单机售价也降到了5600元，性价比较高。尼康首款触摸屏消费类相机S60大降500元，现在报价约1900元，值得推荐。

个人多媒体播放器

苹果最近新品大批上市，最受关注的当属价格更好的nano 4代，比起之前，4代nano 4GB目前在市场上只卖980元，使得一些用户已经不再考虑3代nano；另外像classic迎来120GB，不足2000元的价格是终极苹果粉丝不容错过的。韩国品牌的IRIVER前段时间的促销过后迎来调价，鼠年主打Mplayer已经迎来新低，其中限量中国红只售419元，相比之前有了51元下调，当然用户还可购买价格更好的1代2代Mplayer；国产品牌魅族在即将迎来新作M8之际下调了M6的售价，其中2GB从450元下调到399元，近期学生用户可重点考虑；而想购买M3的用户要抓紧时间，因为这个系列已经停产。

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

显示器	三星	T220/2232GW+/2443BW/2232MW/2243BW/943NW/T260/T240	1650/2150/2460/2190/1500/1050/2900/2650
	LG	L1952TQ/W2052TQ/L1972H/W2241S/L226WU-WF	1299/1780/1500/1390/2700
	飞利浦	190SW8/220XW8/190EW8/220WS8/220CW8/220SW8+/190CW8/200WS8	1299/2100/1300/1600/1999/1350/1230/1599
	AOC	2116S/416V/197V+/2016Sw/197P2/917Vw/2217Pwc/197S+	1270/2299/1590/970/1700/999/1499/1590
	Acer	AL2216W/AL1916Cb/X193 Wb/X173W/X173/AL1716Fb	1299/1099/920/1330/1290/1299
	优派	VA1912w DVI/VX2255wmh/VA1916w/VA2226w/VX2435wm/VA1721wmb/VA1926w/VA1616W	999/1999/999/1499/6400/1350/1290/699
	长城	Z96/G196/G96/V247/M228/M247（TN版）	980/1500/990/1999/1320/1699
	明基	E2200HDA/FP222W/V2400W/FP202W/G2400W/G2110W	1199/1599/3199/1399/2199/1350
笔记本电脑	联想	Y330GT5800-P/Y430GP7350-P/Y510AT5750-P/ideapad S10/	5700/6100/6000/3650
	惠普	V3913TU/CQ45-147TX/CQ60-116TX/dv4-1103TX/dv3105/6520S（FZ551PC）	4500/6000/5400/6250/7700/4200
	Acer	TM4730G（6B1G25Cn）/AS4530（701G25Mi）/4720Z（321G16MI）/4930G（731G16Mn）	5400/4500/3700/5900
	华硕	F80H22DC-SL/F8H81SN-SL/Z99H555Sc-SL/X82H32SE-SL/易PC1000H（160GB）/M51QT70Tr-SL	4400/7300/5400/5000/3600/5800
手机	诺基亚	N73/N95/N82（导航版）/3110C/5610/6500c/7310C/8600	1999/3299/3199/799/1799/1599/1099/3699
	摩托罗拉	A1200E/A1600/E8/U9/V8/Z6/L72/W230/ZN5/VE75/ZN200	1675/2695/2195/1690/1985/1699/1199/515/2845/2688/1268
	三星	i688/G508e/i8510/P528/i908e/F488E/G818/G808E	3988/3688/6599/7999/6399/3299/3988/2799
	索尼爱立信	W595c/W908C/S500C/P1c/W580C/W380C/W350C/G700C/W958C	2298/2180/1580/2950/1880/1398/1320/2150/1698
	多普达	S1/S1精英版/D600（活力版）/P860/C750/P660/S600/VIVA	2250/2750/2580/4450/2380/3150/3650/2850
数码相机	索尼	α700/α350/α200/W120/H50/T700/T77	6400/5350（双头套机）/4150（双头套机）/1250/2600/2650/2100
	佳能	EOS 50D/EOS 450D/S5 IS/IXUS 960 IS/A650 IS/IXUS 80 IS	7900（单机）/4990（套机）/1900/2450/2200/1550
	尼康	D300/D90/D60/P80/S610/P5100	9700（单机）/8400（套机）/3900（套机）/2950/2100/2200
	松下	FZ18GK/FX100GK/LX2GK/TZ3GK/FS3	2760/1880/2880/1980/1080
	富士	S8000fd/Z10fd/F60 fd/F480/A850/Z100fd/S2000HD/S100FS	1980/820/1690/890/780/1250/1980/4750
	理光	GX100/GX200/GRD Ⅱ/R7/R8/R10	2900/3280/3480/1520/1990/2320
	奥林巴斯	E-510/E-410/μ-1030/μ-1010/FE370/SP565	3900（套机）/3800（双头）/2350/1150/1450/2680
	卡西欧	Z9/Z80/S10/Z80/V7	950/1150/1750/1180/980
个人音频播放器	苹果iPod	nano3 4GB/nano4 4GB/classic 120GB/shuffle 4 1GB	1150/980/1898/355
	IRIVER	Mplayer（限量红）/T7 1GB/2GB/U15 2GB/E100 2GB	419/339/589/649
	iAUDIO	I7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	899/999/1199/1299/1449/1699（标准）
	三星	U4 2GB/S2 1GB/S3 2GB/P2 4GB/T08 2GB/S5 2GB	499/399/599/1399/699/799
	魅族	MusicCard 4GB/8GB/MiniPlayer SL 1GB/2GB/4GB/8GB	499/699/350/399/499/699

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年11月25日。

应用心得

编者按： 到了年底，很多软件厂商都推出了新版本软件，名字大概都叫XXXX2009，也算有些超前意识。读者朋友们也该清点一下自己的系统，将其中的软件也都升级到2009版，去体验一下新版软件带来的全新使用感受。

本期推荐文章

i酷，优酷视频下载转存皆随意

■山东 贾培武

优酷网（http://www.youku.com/）上有许许多多的视频，许多人闲暇时也喜欢到这里放松一下。但喜欢收藏经典视频的朋友或许会感到失望，因为在优酷网的播放页面，找不到可以下载视频的网址。该怎么办呢？那就请“i酷”相助。

一、软件下载

“i酷”下载地址是http://desktop.youku.com/iku/iku_setup.exe。下载后，双击iku_setup.exe，然后按屏幕指示进行安装（**如图1**）。安装完毕，双击桌面上的“i酷”图标即启动软件，首先显示用户登录对话框，输入你在优酷网注册的E-mail或昵称，再输入密码，单击“登录”按钮（**如图2**）即进入软件主界面。如果你还不是优酷网的注册用户，请单击“新用户注册”进行注册。





二、下载视频

“i酷”启动后，在主界面左上角的搜索框中输入要下载的视频文件名称，比如输入“卖花姑娘”，然后单击搜索框右侧的“搜索”按钮，稍候在窗口右侧就会显示找到的资源。右键单击要下载的资源，然后单击快捷菜单中的“开始下载”（**如图3**），“i酷”就会把该视频文件下载保存到本地磁盘。

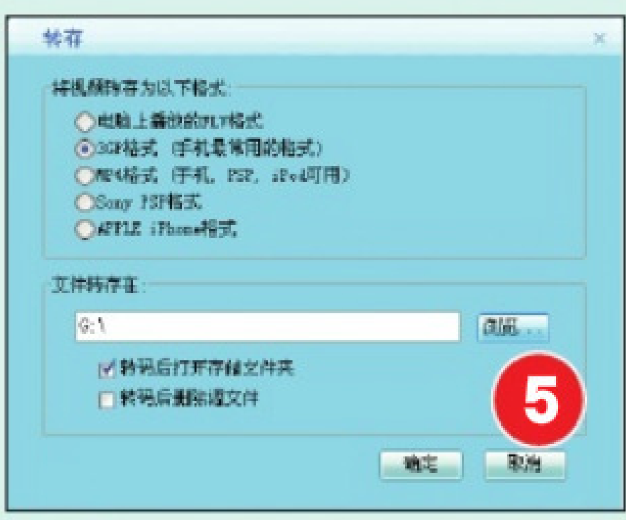


三、视频转换

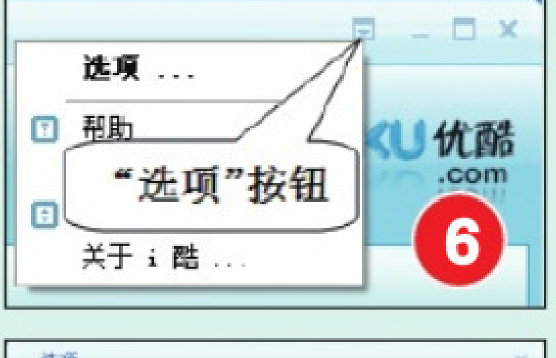
其实，如果仅仅是把视频下载并保存到电脑中也不算什么，更为关键的是“i酷”可把下载来的视频转存为MP4、3GP等格式，然后你就可以把它放到手机或PSP、iPhone等终端设备将视频带着走，边走边看。



要转存下载的视频，在“i酷”主界面单击“视频下载”，然后单击“下载完成”，在窗口右侧列出的视频文件列表中，右键单击要转存的视频文件，在弹出的快捷菜单中，单击“转存”（**如图4**）。

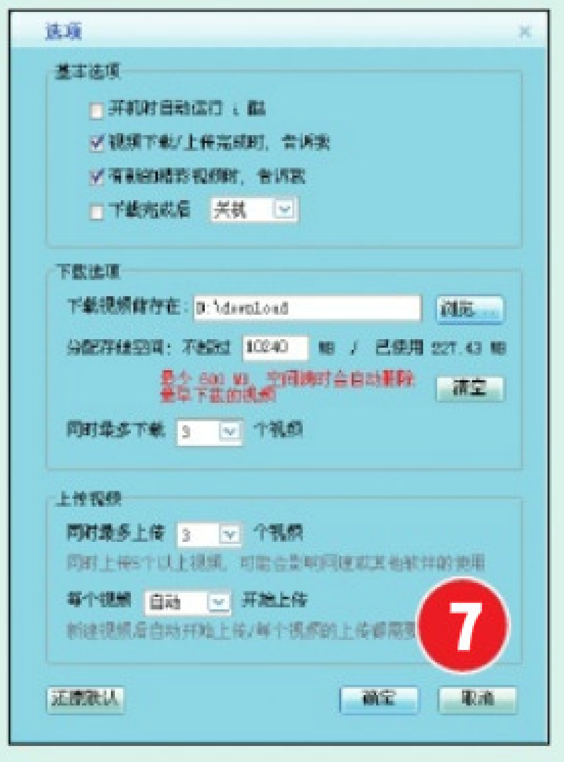


在“转存”对话框，在“将视频转存为以下格式”下选择所需要的格式，比如“3GP格式”，在“文件转存在”框中指定保存的位置（**如图5**），单击“确定”按钮。



四、选项设置

默认情况下，“i酷”将下载的文件保存在C:\Youku\download，你可将其改为自己更加喜欢的其他位置，方法是：单击“i酷”主界面右上角的“选项”按钮，再单击“选项”（**如图6**），然后在“选项”对话框中，将“下载视频存储在”指定为其他位置（**如图7**），进行其他设置后，单击“确定”按钮，保存更改。



“i酷”可是优酷网官方提供的一个好东西，精致小巧，完全免费，可在Windows XP、Windows 2003和Windows Vista下运行，你也试试。

微软IE3.0鼠标复活记

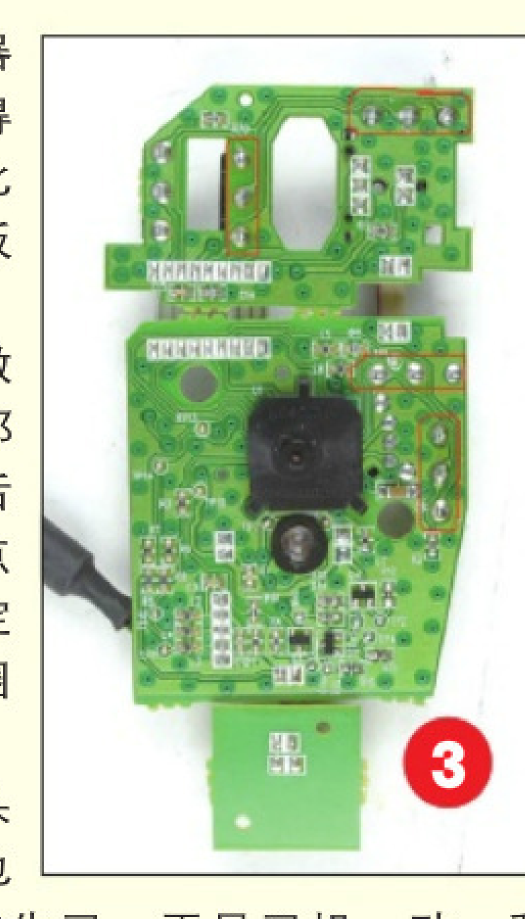
■北京 北四环寻事员

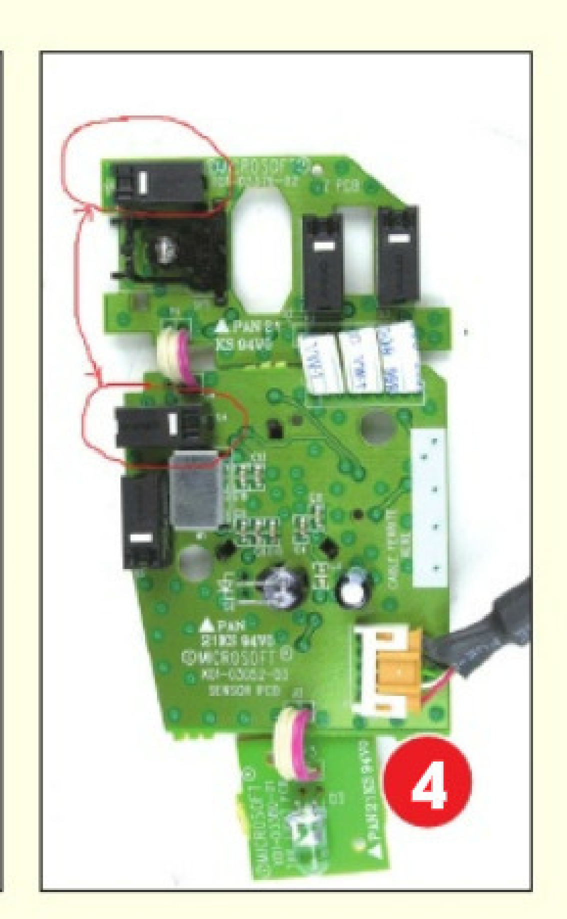
一款使用了近5年的微软IE3.0鼠标终于因为年久频繁点击，产生“连击综合症”（即左键点击一下，但鼠标会反应为2～5次点击）而光荣退役，思量再三觉得丢弃这样一款备受用户好评的经典鼠标多少有些可惜，分析一下问题的症结主要是左键失灵，于是决定拆开鼠标进行维修，小心取下后面的4个垫脚后，可以清楚地看到4个固定的螺丝（**如图1**），拧出螺丝后，再拆除滚轮和固定在鼠标电路板上的两枚大螺丝，此时，鼠标的结构已经非常清晰了（**如图2**）。微软IE3.0鼠标的重要电子部件是5个OMRON的微动触点开关，鼠标点击的判定也与此部件密切相关，判断问题来源于此，上网查询了一些硬件发烧友的解决办法，多数硬件爱好者采用的是拆除固定在线路板上的OMRON的微动触点开关，并





将微动的上盖和簧片全部拆下后清洗的方式。笔者认为这种方法的可操作性较差，一是微动开关过于微小，清洗簧片后恢复很是麻烦，对于非专业人员难度太大，二是容易将器件弄坏，得不偿失。此时将线路板翻过来看，发现每个微动开关的都由线路板后的3个焊点焊接固定（**图3**红圈标注处），而笔者手头这只鼠标也





仅仅是左键失灵，于是灵机一动，利用手中的电烙铁轻轻将该微动开关焊下，并与使用频率相对较低的左侧微动开关进行调换（**如图4**）。同理，可将右键的微动开关进行调换，清洗线路板表面及滚轮的灰尘，将螺丝恢复后，至此，微软IE3.0鼠标成功复活。

总结：1.此种方法虽然并未完全将有问题的触动开关修复好，但通过调换的方式，可以充分发挥一般用户使用频率几乎为零的中键触动开关的作用。同时相对经济划算，使得鼠标的寿命有效延长。

2.购买一个全新OMRON微动开关一般在0.5～5元，有条件的用户可去电子市场或相关网站购买，可根治问题器件。对不懂简单电焊能力、不方便购买电子器件的读者来说，也可找修理手机或电子市场的相关人员帮助解决调换开关问题，费用大概在5元之内。

3.此种方法具有一定的广泛性，同样变通适用于其他鼠标产品。P

KMPlayer实用秘技五条

■河南 丁小光

KMPlayer是一款优秀的音视频播放工具，下面笔者就结合自己的使用经验，来教大家调出顺手的KMPlayer。

1.播放视频时让窗口使用指定大小

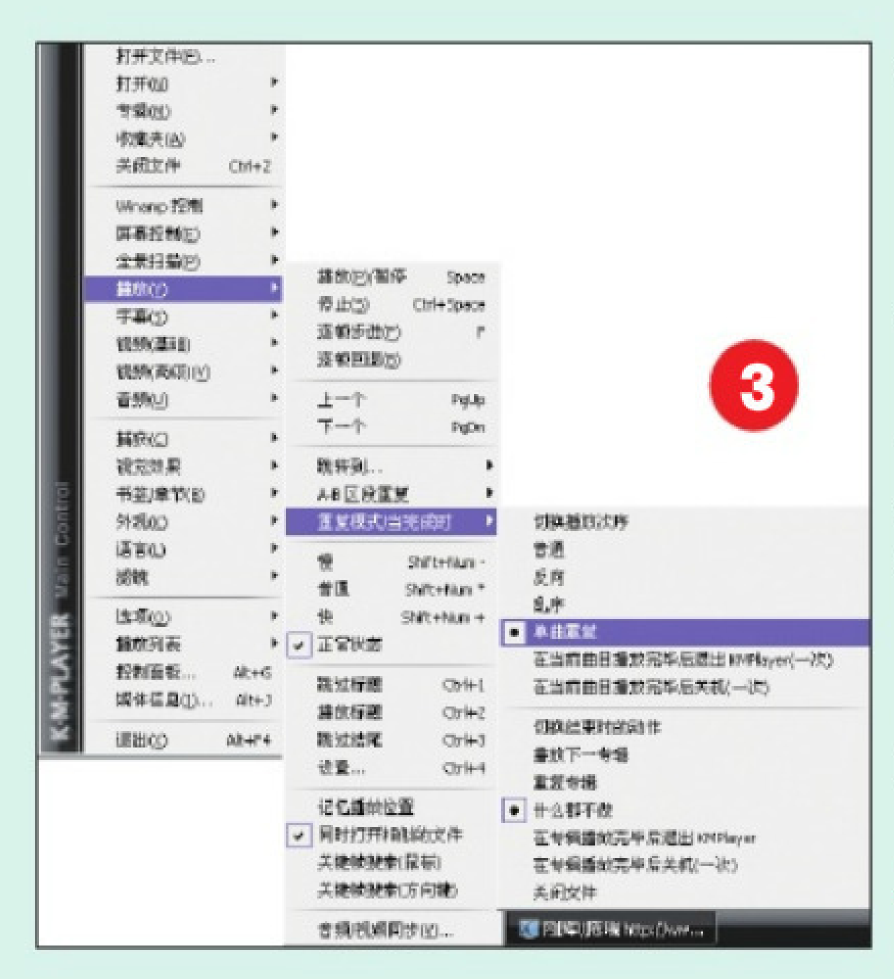
不少使用KMPlayer的朋友都有这样的经历：每次播放视频时，都要手动调整窗口大小，可调整好后，播放下一个视频时窗口又会变回默认大小，不得不再次调整窗口大小。其实可先调整好窗口大小，然后在KMPlayer窗口右击，选“屏幕控制”→“在开始播放时的屏幕尺寸”，在弹出的子菜单中选择“当前的窗口尺寸”。这样就可让视频在播放时使用统一窗口大小，避免每次都调整的麻烦（**如图1**）。

2.把电影当作壁纸

不少朋友用过动态桌面或壁纸自动换功能，利用KMPlayer可把电影或歌曲MTV等视频文件像壁纸一样放在桌面上，不仅不会影响正常操作，而且让你个性十足。首先把自己喜欢的电影、歌曲MTV等视频文件添加到KMPlayer播放列表中，然后在KMPlayer窗口右击，选“屏幕控制”，在弹出的子菜单中选择“桌面模式”（**如图2**）。看看电影是不是像壁纸一样“贴”在桌面上了。要







退出“桌面模式”，只要单击系统托盘区的KMPlayer图标就行了，也可按下“Shift+Enter”组合键。

3.让好听的歌曲重复播放

遇上好听的歌曲都想多听两遍，可不少新手却不知道在KMPlayer如何进行重复播放。其实KMPlayer自带有重复播放功能，只不过隐藏得有点深罢了（在第三级菜单中）。首先把要重复的歌曲处于播放状态，然后在KMPlayer窗口右击，选择“播放”→“重复模式/当前完成时”，在弹出的子菜单中选择“单曲重复”就行了（**如图3**）。

4.让KMPlayer不再记忆播放位置

默认情况下KMPlayer会记忆歌曲的播放位置，当再次听这首歌时，KMPlayer就会从上次中断的地方接着播放，而不是从头播放。这样就在一定程度上破坏了歌曲的完整性，不方便我们的视听。可在KMPlayer窗口右击，选择“播放”菜单，在弹出的子菜单中取消对“记忆播放位置”选项的勾选就行了（**如图4**）。

5.在KMPlayer中切换左右声道

使用KMPlayer播放电影时，有时会出现多个电影配音，甚至混音，可通过切换声道来解决这个问题。在KMPlayer窗口右击，选择“音频”→“流选项”，在出现的子菜单中选择“左声道”或“右声道”进行调节（**如图5**）。

带着QQ去留洋

■河南 丁小光

在这个非主流的个性化时代，想不想让自己的QQ也出国旅游，想不想给你的朋友制造点错觉？让他们以为你在国外登录QQ？

一、出国登录的原理

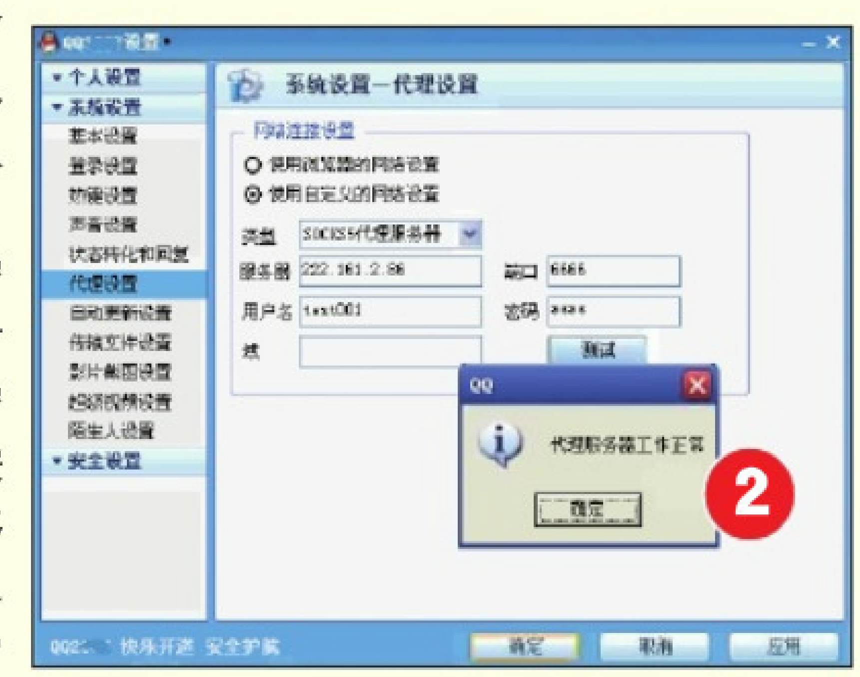
稍有网络知识的朋友都知道，每个国家或地区在国际上都分配有一个唯一的IP段，而不少QQ辅助软件，正是利用IP地址所处的IP段来判断QQ登录地点。也就是说只要把IP地址换成国外的IP地址，就能实现QQ异国登录。

当然我们不可能去网络服务商那里申请一个国外IP，但利用QQ代理，就能轻松实现QQ异国登录，大家可通过搜索引擎来寻找QQ代理IP或使用QQ代理公布器来搜寻QQ代理IP（**如图1**）。



二、实战异国登录

登录QQ程序，打开QQ设置面板，切换到“系统设置”选项下的“代理设置”，选择“使用自定的网络设置”单选项，在“类型”中选择“SOCKS5代理服务器”，在“服务器”中输入搜索到的代理IP地址，“端口”中输入代理IP的开放端口，在“用户名”和“密码”中输入代理IP对外开放的账户和密码，点击“测试”按钮。如果代理IP能够正常使用，QQ会弹出“代理服务器正常工作”的提示（**如图2**）。如果不行，请更换代理IP进行尝试。找到合适的代理IP后，点击设置面板右下方的“应用”按钮或“确定”按钮。重新上下线一次QQ就行了（**如图3**）。





现在和你的好朋友聊上几句，告诉他们你在异国他乡，让他们对着聊天窗口中的IP地址发呆吧！

我的邮件会说话

■山东 素数

现在，E-mail已成为我们与他人日常交流不可缺少的的工具之一。在传统电邮中，我们只能通过文字与图片来沟通彼此。而近期，QQ邮箱增添了一项新功能——语音邮件，为我们的交流方式提供了新的选择，使沟通更温馨、亲切。





一、发送方法

首先准备好麦克风，并确定Flash已经更新到最新版本。进入QQ邮箱，选择“写信”，之后进入“语音邮件”选项（**如图1**），点击“开始录音”，在弹出的对话框中选择“允许”便正式开始录制语音（**如图2**）。目前QQ邮箱支持最长为3分钟的录音时间。录音完成后，点击“发送”即可。



二、收取方法

如果使用QQ邮箱收取语音邮件，当打开邮件后，录音便会自动播放（**如图3**）。若使用其他邮箱接收，录音文件会自动保存为MP3格式的附件，可下载后收听。

我的键盘，我作主——自定义软键盘

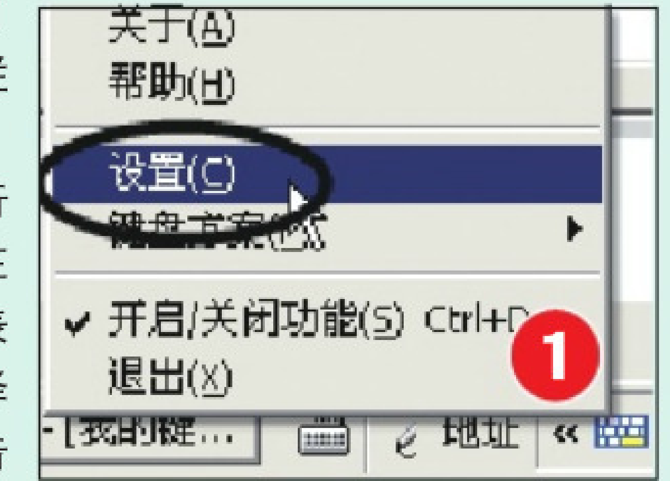
■重庆 陈佳

我们在键盘输入时，常常会遇到这样的情况：当需要输入某些特殊符号时，要调出输入法的软键盘或调出Office的特殊符号插入，偶尔数次这样为之倒也无妨。如果你是一名学生或某个专业的工作者，经常需要输入某些特殊专业符号时，这样就显得不够方便了。

例如，当要输入化学符号、物理符号或常用单位符号时，可不可以让它们就在键盘上出现呢？如果可以直接键盘输入，就能大大提高工作学习效率。

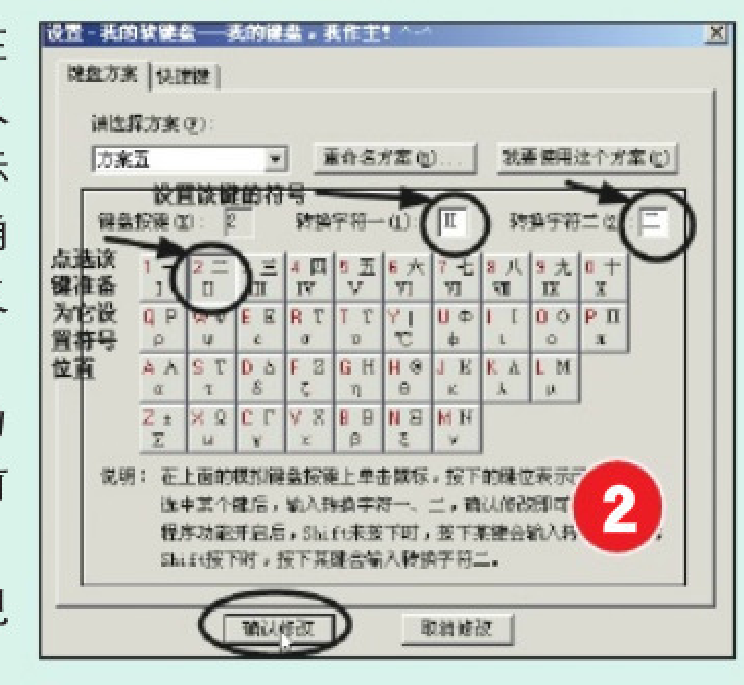
今天，我要教大家做的就是让我们来做一回自己键盘的主人，振臂高呼：“我的键盘，我作主！”想输什么就输什么。

要自定义键盘，首先离不开好工具，隆重推出今天的主角——“我的软键盘”，下载地址为http://www.skycn.com/soft/39554.html，下载之后，解压缩MySK_R1.00.zip压缩包，双击里面的MySK_R1.00.exe，它将默认安装在“D:\我的软键盘”。打开MySK.exe，会在任务栏上生成小图标。



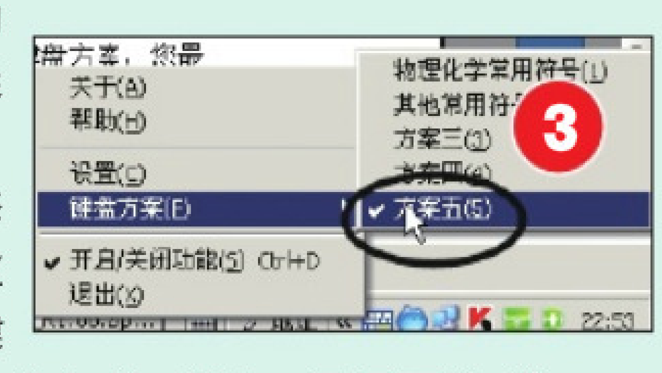
右键点击图标，执行“设置”（**如图1**），在“请选择方案”下拉列表里有多个预选方案，选择其中任何一个方案，点击“重命名方案”，可重新为方案命名，点击“我要使用这个方案”即可让当前键盘的按键如图中模拟键盘所示，例如按下1键，则输入“Ⅰ”。

可把任意一个数字或字母键盘定义成你希望的字符。用鼠标点选模拟键盘上的“2”键，在“转换字符一”后输入“Ⅱ”，在“转换字符二”后输入“二”。当修改了鼠标方案后，记得点击“确认修改”以保存自定义方案。（**如图2**）



刚才的一系列行为就意味着，当使用当前这套鼠标方案的时候，按下“2”键时，呈现出来的字符是“Ⅱ”，按下Shift键，再按下“2”时，呈现的是“二”。如此一来，每套键盘方案，最多可自定义72个字符在键盘上（有36个键盘可定义，每个键盘可定义两个，36×2=72个）。

所以，可分门别类地把同一系列的符号归类在一套方案里，方便随时调用。例如物理化学符号为一套方案，常见单位符号则又可归为一套键盘方案，做到有的放矢。



可直接在任务栏上的图标上点击右键，直接选择需要的方案（**如图3**）。当键盘方案呈可用状态时，会在屏幕右下角以虚拟键盘形式显示当前的键盘方案内容，这样也可有个准备地对照，保证不会错。

键盘方案的默认功能快捷键是Ctrl+D，无论是想调用出自定义软键盘，还是当使用完毕后想要关闭自定义键盘方案（当关闭自定义键盘后，即恢复正常的键盘输入功能），快捷键都是一样的。

启动菜单——给你点颜色瞧瞧

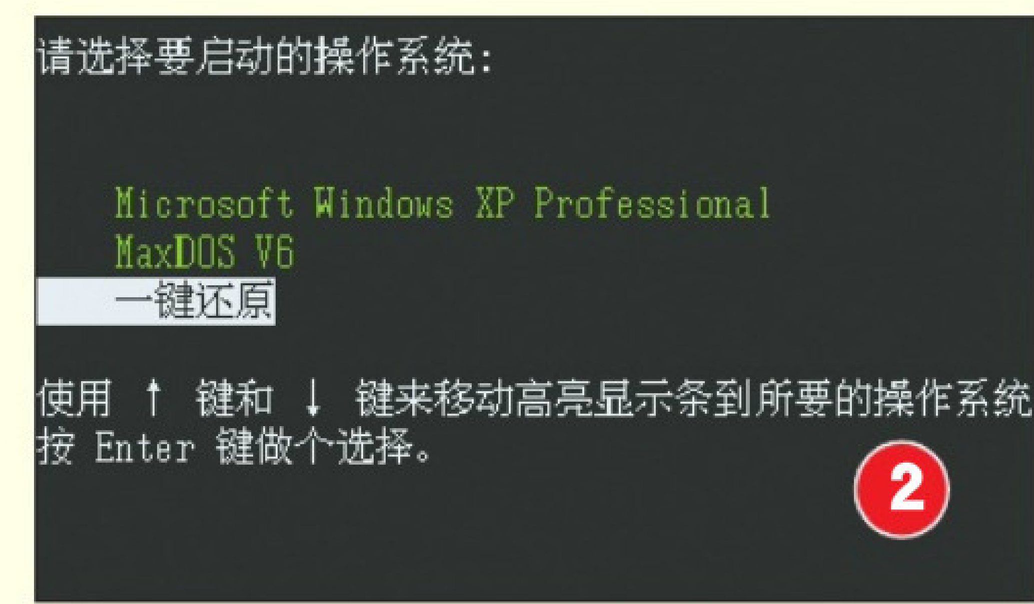
■河南 丁小光

Windows XP的多重启动菜单想必大家都不会陌生，一个典型的“黑白”主义者。可如果哪天你在别人的机器上看到了彩色的多重启动菜单，千万不要惊讶，其实只要动动手，你也可给多重启动菜单整整容。

1.兵马未动，粮草先行。要实现多重启动菜单的彩色显示，要修改Windows XP的Boot.ini文件，该文件位于C盘根目录下，拥有只读、系统、隐藏属性，普通模式下无法修改此文件。在运行中输入并执行“CMD”打开命令提示符，在命令提示符中输入“attrib -s -h -r c:\boot.ini”按回车键执行，此命令会去除Boot.ini的系统、隐藏、只读属性。

2.进入C盘下，在每个启动项目前加上“[4;32m”（**如图1**，不含双引号），保存后执行“attrib +s +h +r c:\boot.ini”恢复Boot.ini的原有属性，并重新启动计算机，此时出现的Windows多重启动菜单已变成彩色的了（**如图2**）。



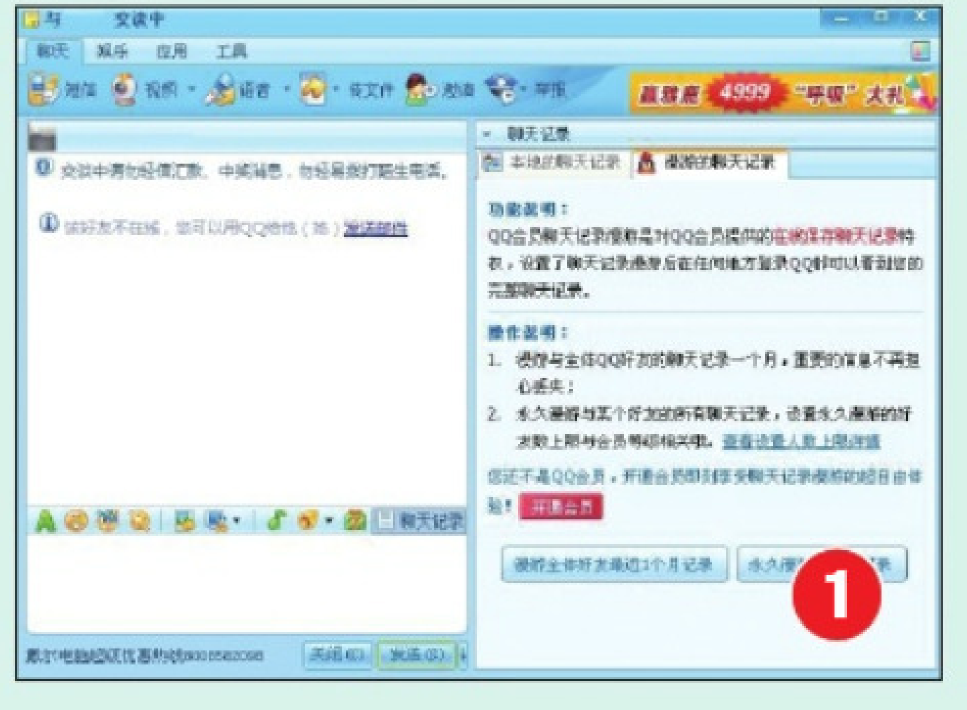


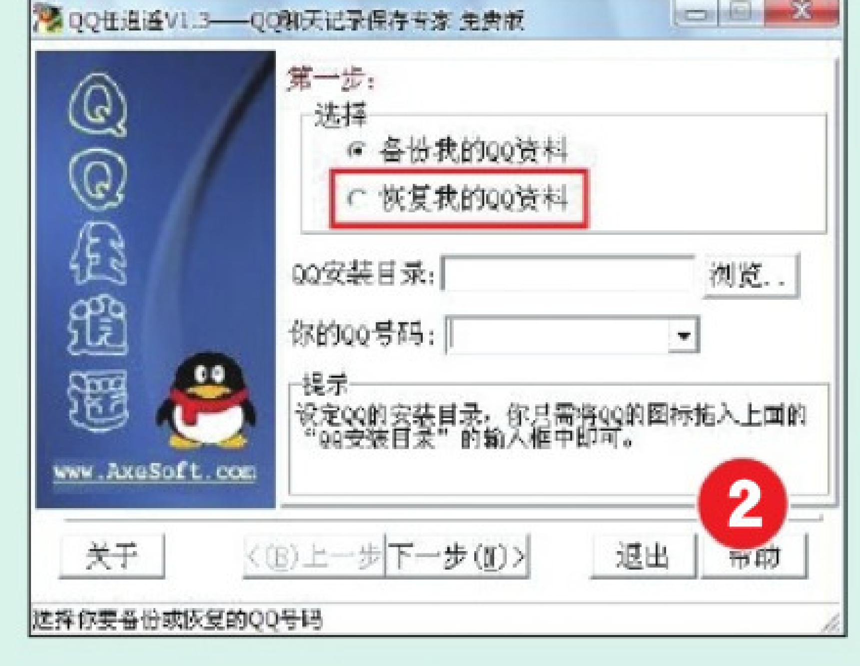
注意：Boot.ini是Windows XP的系统文件，如果丢失或出现错误将会导致无法引导系统，操作前注意备份。

聊天记录另类漫游

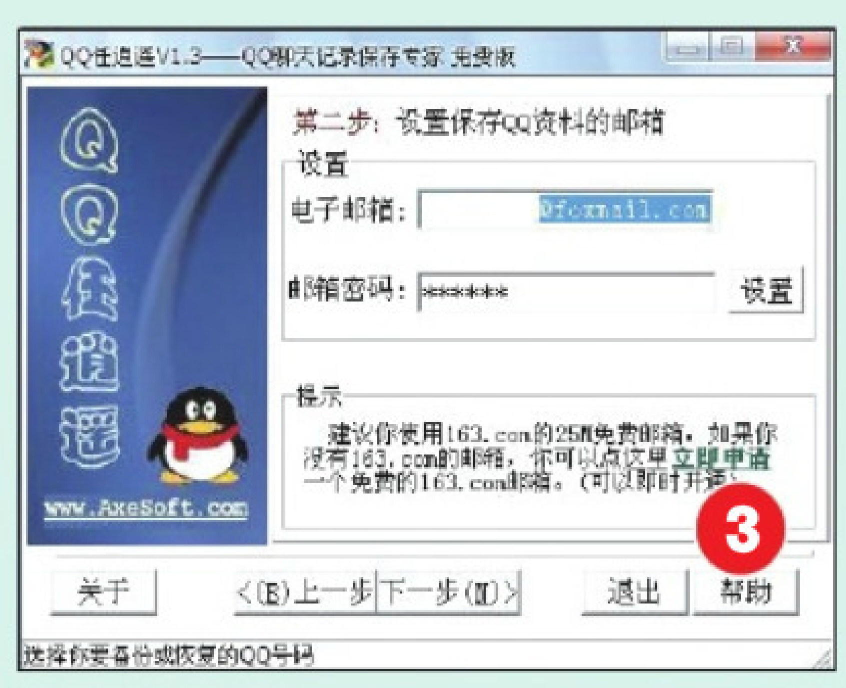
■湖北 尹飞

腾讯QQ是最常用的聊天软件，在办公室、家里都在用它，但聊天记录是保存在本机上的，当在别的计算机上登录QQ号时就无法查阅聊天记录了。针对这个问题，腾讯官方推出聊天记录漫游业务（**如图1**），使用此业务后在任何地方登录QQ都可看到的完整聊天记录，但这项业务目前只针对QQ会员，成为会员是要付费的……现在免费电子邮箱的空间越来越大，那么能不能使用这些免费空间来漫游聊天记录呢？QQ任逍遥就是这样一款将QQ资料保存到自己电子邮箱中的软件。





下载安装QQ任逍遥后（下载地址为http://www.skycn.com/soft/812.html），首先选择“备份我的QQ资料”（**如图2**），然后选择QQ软件的安装目录，在“你的QQ号码”中选择需要备份资料的QQ号码，点击下一步，这时需要设置保存QQ资料的邮箱，将邮箱地址与邮箱密码（不是QQ密码）输入后（**如图3**），点击下一步会出现设置邮件服务器，一般情况下“QQ任逍遥”会自动进行设置常用的邮件服务器，如果不能设置就需要手动设置，继续下一步，软件就开始自动压缩备份QQ资料并上传到邮箱中（**如图4**）。





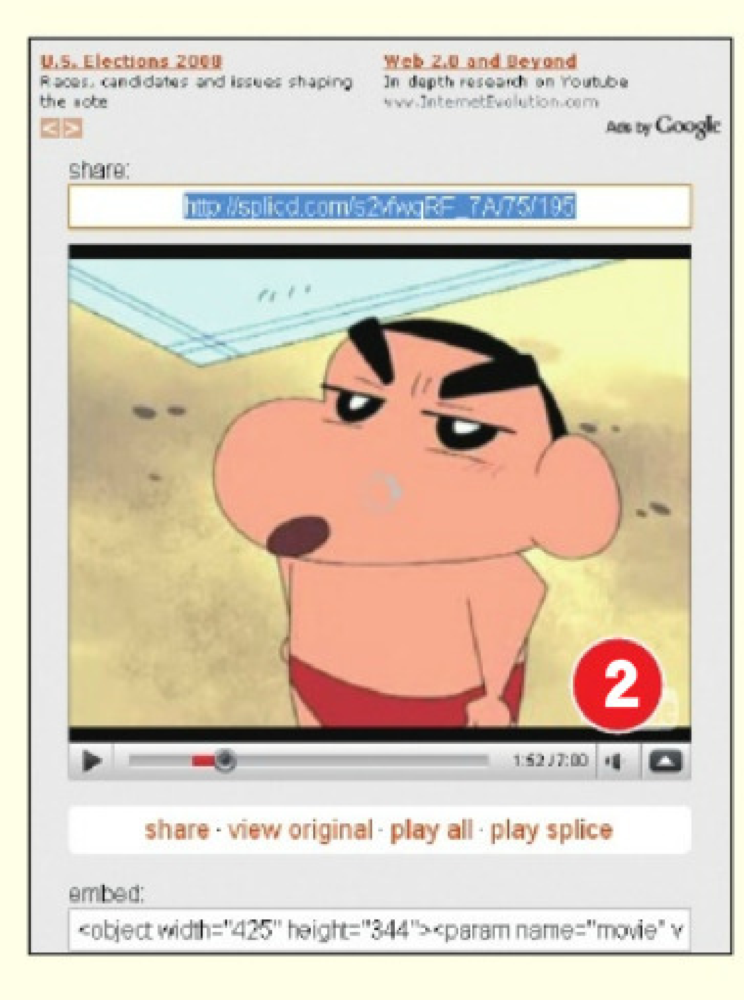
如果需要恢复备份的资料，只需要在上面第一步中选择“恢复我的QQ资料”（**如图2**方框中），然后与备份步骤相同地一路下一步即可。

QQ任逍遥不仅仅可保存聊天记录，还可备份包括好友分组、个人信息、系统设置、聊天室设置等在内的QQ资料，而且当QQ资料保存完毕后准备离开时，“QQ任逍遥”还会提醒是否将QQ资料从本机上彻底删除，从而保障QQ号码及资料安全。

截取YouTube视频与好友一起分享

■湖北 感恩的心

YouTube中的视频短片，相信大家一定都看过，有时自己发现了一段很有意思的视频，就迫不及待想将其中最精华的部分拿出来与好友分享，此时如果把整个视频地址传给朋友，朋友打开播放地址后需要从头看到尾，而且也不知道你指的最精彩部分位于什么地方，真是不好办啊！现在有个很简单的解决方法，利用这个名为Splicd的YouTube视频在线截取网站，一切就能轻松搞定了。



步骤1，打开Splicd站点（http://www.splicd.com/），首先在最左侧那个空白框中输入自己要截取的那个YouTube视频地址，然后在稍右方“From”和“To”两空白框内分别输入截取视频的起点时间和结尾时间，以上都设置完毕之后，单击下方的“Continue”按钮（**如图1**）；

步骤2，稍等片刻，YouTube视频便在线截取完成了，在弹出的新页面中会得到截取好的视频分享地址和代码（**如图2**），之后可将分享地址传给好友，让好友也来分享自己截取的YouTube视频，当然也可将生成的代码插入到自己的博客或网站中，与众网友一起分享。

病毒名称：Cecknो后门变种TA (Backdoor.Win32.Ceckno.ta)



病毒类型：后门病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：这是一个后门病毒。该病毒执行后会在C:\WINDOWS目录新建名称为netservice.exe的病毒程序，在C:\WINDOWS\system32目录新建名称为sysns.dll的病毒文件。病毒会修改注册表启动项，以实现开机自动启动。病毒执行后会记录用户键盘输入并发送给黑客，窃取用户邮箱账号、网上银行密码、网络游戏密码等，使用户利益受到损害。病毒执行后还会使用户的电脑被黑客控制，黑客可在远程操作用户电脑实现上传病毒或者下载用户电脑中的重要资料，使用户电脑安全受到更大威胁。



手工删除：

第一步、拔掉网线或断开网络连接。

第二步、清除注册表信息和启动项

1.使用瑞星卡卡上网安全助手，点击高级功能—系统启动项管理—全部，查看系统启动项。

2.使用瑞星卡卡上网安全助手删除病毒项，找到以下项目，HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon，删除c:\windows\netservice.exe这项。

3.使用瑞星卡卡上网安全助手删除病毒项，找到以下项目，HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services，删除netns这项。

4.重启计算机。

第三步、删除病毒文件

1.删除在C:\WINDOWS目录下名称为netservice.exe的病毒程序。

2.删除C:\WINDOWS\system32目录下名称为sysns.dll的病毒文件。

3.重启计算机。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者 罗浩问：最近我打算购买一台24英寸的液晶显示器，可是听别人说液晶显示器的寿命不如CRT，请问这种说法是否正确？我比较喜欢玩游戏，每天用电脑的时间很长，液晶显示器究竟能使用多长时间？另外大屏幕液晶显示器对显卡有没有特殊要求呢？

答：液晶显示器面板及内部电子器件的寿命还是很长的，应该说与CRT没有大的差异，之所以会有其寿命较短的说法，是因为液晶显示器的背光灯管寿命相对较短，一般其亮度衰减到50%的时间约在3～5万小时左右。但这个时间按一般家庭用户的正常使用频率也可维持10年左右了，而且更换背光灯管的费用也不算昂贵。实际上大家仔细想一下，对于电子产品而言，很多并不是用坏的，有多少朋友会用超过5年而不换代呢？因此对于液晶显示器的寿命问题不必过分关注。液晶电视的情况也是类似的，只要是正规厂家生产的合格产品，正常使用十来年是没问题的。

目前24英寸以上大屏幕液晶显示器的物理分辨率通常为1920×1080（Full HD），如果显卡太老，可能无法正常支持。另外显卡上最好带有DVI或HDMI接口，这样才能获得更好的显示效果。目前一般的主流显卡（包括主板集成显卡）都能正常支持大屏幕液晶。

读者 老张问：我的电脑主板采用P965芯片组，只有一个IDE接口，最多连接两个IDE设备，因为工作需要，我要在电脑上连接三个IDE设备，请问有没有办法解决这个问题？

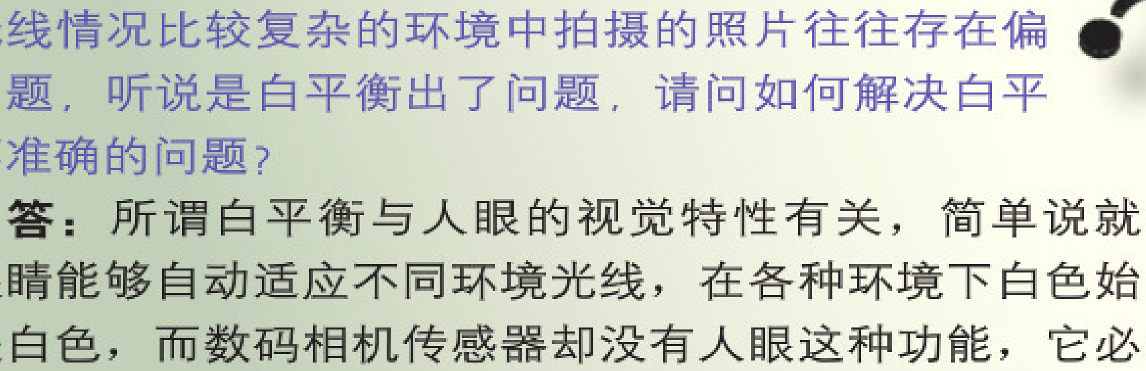
答：采用P965芯片组的主板，搭配的ICH8南桥分为4个不同的版本，分别是低端标准版ICH8、主流Raid版ICH8R、数字企业版ICH8-DO和数字家庭版ICH8-DH，无论哪个版本都比较激进地放弃了对IDE设备的支持。不过一般主板厂商通常会使用JMicron智微JMB36X Serial ATA控制芯片来拓展出一个IDE接口，当然最多只支持两个IDE设备。如果因为特殊原因机箱内需要安装的IDE设备超过两个，可考虑以下解决方法：一是购买一块PCI接口的IDE接口卡。二是使用SATA-IDE转接头来连接IDE设备。和软驱接口一样，目前主板上IDE接口逐步被淘汰是大势所趋，主流硬盘都采用SATA Ⅱ 接口，而采用SATA接口的光驱（刻录机）也开始大量出现，相信不久后（尤其在蓝光设备开始普及后）将全面取代IDE光驱，IDE设备将逐步消失。

另外强烈建议你不要将不常用的IDE设备安装到机箱中，即使你的电脑电源足够强，机箱也够大，但安装过多设备后难免对系统整体运行的稳定性产生不良影响。如果不是必须内置使用IDE设备，可以买一根“易驱线”（IDE转USB 2.0），将硬盘或光驱外置使用。

读者 薛光明问：最近我的系统出现了异常，可以确认系统中存在病毒，但通过“任务管理器”查看系统中的进程时又找不出异样的进程，不知原因何在？有何解决方法？

答：现在的病毒及木马都会采用一些特殊的隐藏措施在系统中“潜伏”，通常有以下三种伎俩：一是以假乱真，比如系统中的正常进程有：svchost.exe、explorer.exe、iexplore.exe、winlogon.exe、rundll32.exe等，而病毒进程就用svch0st.exe、explore.exe、iexplorer.exe、winlogin.exe、rundl132.exe等名称来混淆，通常心细一些即可发现这类问题。二是利用系统svchost.exe进程的特殊性，而“任务管理器”又无法查看进程对应可执行文件这一缺陷。将自身进程改名为svchost.exe，这样我们在“任务管理器”中看到的也是svchost.exe，和正常的系统进程无异。三是采用进程插入技术，将病毒运行所需的DLL文件插入正常的系统进程中，表面上看无任何可疑情况，实质上系统进程已经被病毒控制了。

任何病毒和木马存在于系统中，都无法彻底和进程脱离关系，即使采用隐藏技术，也还是能从进程中找到蛛丝马迹，因此，查看系统中活动的进程成为我们检测病毒木马最直接的方法。可借助专业的进程检测工具来发现隐藏在系统中的病毒或木马。比如使用著名的IceSword，或Process Explorer等第三方进程查看软件来查看并强行结束非法进程。



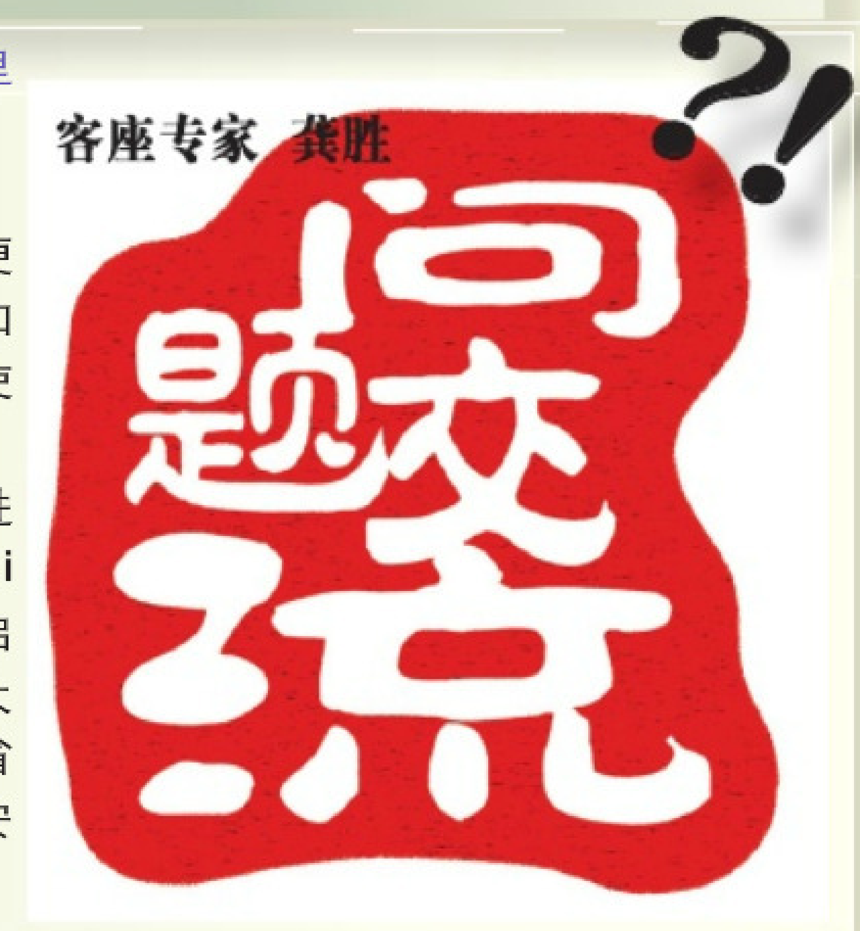
读者 赵刚问：我是个数码摄影新手，发现在一些光线情况比较复杂的环境中拍摄的照片往往存在偏色问题，听说是白平衡出了问题，请问如何解决白平衡不准确的问题？

答：所谓白平衡与人眼的视觉特性有关，简单说就是眼睛能够自动适应不同环境光线，在各种环境下白色始终是白色，而数码相机传感器却没有人眼这种功能，它必须知道到底多亮才是白色，因此我们需要设定白平衡来告诉它。一般数码相机都具备自动白平衡功能，能正确处理大多数情况下的白平衡，但对复杂光线环境则可能出现失误，这时需采用手动白平衡的方式来告诉相机“究竟什么是白色”，关于手动白平衡，每种相机的具体设置方法不大一样，但通常是通过拍摄一张白纸来确定。

另外如果你的相机支持Raw格式拍摄，我们应尽量采用，这时传感器记录的只是每个像素的亮度值，白平衡是作为元数据（Metadata）记录的，因此只要在图片中有一处纯白色的参照物，在后期处理软件中用白平衡吸管吸取该处的颜色就可获得正确的白平衡设置了。但对于JPG格式，则必须事先在相机上设置正确的白平衡，因为拍摄后元数据就由相机在内部处理转换成JPG文件，也就是说它必须要用到色温值进行运算。如果这之前没有设定好白平衡，那肯定要偏色，后期处理很难完全纠正。

读者 霏凡问：我有一台双核笔记本电脑，原来安装WinXP操作系统，在酒吧里玩DOOM3等游戏时，电池通常能坚持3小时左右，最近我将操作系统升级到Vista，玩同样的游戏电池却只能用两小时，电池不应该出现问题，不知道原因何在？

答：很明显这是Vista Aero界面带来的后果，Vista Aero是基于显示芯片等硬件的华丽图形化界面，Vista Aero尽管给人非常漂亮的感觉，但漂亮的代价是增加能耗，对笔记本电脑用户影响尤其大，当使用电池时，如果Aero被启用，电池使用时间将大打折扣。因此对于笔记本电脑用户而言，尤其是经常使用电池的用户，最好将Aero界面关闭，以简约方式执行Vista。我们可在控制面板的相关设置中进行调整，也可用快捷方式进行切换：在运行对话框中输入命令“Rundll32 dwmApi #104”即可将Aero界面关闭，而输入命令“Rundll32 dwmApi #102”即可开启Aero界面。造成Vista比较耗能除了Aero界面的因素，还有其他一些深层原因，大家可使用一款名为Vista Battery Saver的软件对系统进行优化调整，能有效节省Vista系统的耗能。另外对于使用双核处理器+WindowsXP系统的用户，如果没有安装对应的双核补丁，也会导致耗电剧增。





光辉岁月 飞越梦想

——金山20周年庆典暨新产品发布会

■本刊记者 蓝星

2008年11月18日，金山软件20周年庆典在北京国际会议中心举行。本次金山软件20周年庆典的焦点集中在四大新品的发布上，分别是WPS Office 2009、金山词霸牛津版、金山毒霸2009、剑侠情缘网络版叁。这四大产品也是金山目前最重要的业务，代表了金山在软件与网游两个战线上的成就。作为业内领军者，金山20年风雨历程正是整个中国软件产业的历史缩影，亲历并见证了中国软件的崛起。求伯君表示：“20年前，金山只是一个小作坊式的、很不起眼的公司；20年后，我们的业务遍及海内外，不仅在珠海、北京、成都、大连、深圳都有分公司，而且在日本、越南、马来西亚等地也都开设了子公司，将中国软件分销到世界。我很感谢一路走来陪伴我们共同成长的朋友们，希望大家继续支持民族软件产业。我们不做中国的微软，要做世界的金山。”



金山董事长兼CEO求伯君致辞

WPS Office 2009是一个崭新的版本，传承了WPS 20年来的技术积累，融合了金山在Office办公软件领域的创新理念，顺应Web应用潮流，满足网络化办公新需要，为用户带来超越传统办公软件的崭新网络办公平台。此次新品的推出，也表明了金山在办公软件领域坚守的决心。

本次推出的新版词霸系列产品，全面更新了翻译引擎及诸多功能，而在内容方面与牛津六大权威词典的合作是新版词霸的重要亮点，弥补了词霸在高端内容方面的不足。这也是牛津与国内翻译软件产品的首次合作。

作为金山20周年的献礼产品，金山毒霸2009全面引入“云安全”概念，并一举实现三项重大突破：病毒库病毒样本数量增加5倍、日最大病毒处理能力提高100倍、紧急病毒响应时间缩短到1小时以内。金山毒霸2009的发布标志着国内“安全2.0”时代的全面到来，对推动国内杀毒技术的发展具有“划时代”的意义。

《剑侠情缘网络版叁》是本次推出的唯一游戏产品，由金山旗下最著名的西山居工作室研发，目前已历时5年、耗资数千万。这部倾力打造的武侠巨作，既是“剑侠”系列最新的一部作品，也是金山首款3D作品，定于11月20日启动技术封测。P



软件圈

瑞星召开互联网安全技术大会

2008年11月18日，“2008瑞星互联网安全技术大会”在北京召开，中国工程院院士倪光南与瑞星、迅雷、巨人等数十家互联网企业的安全专家出席。瑞星针对病毒数量暴增、注重经济目的、病毒产业化等严峻问题，提出“云安全——安全的互联网化”策略和实施，并邀与会厂商加入瑞星“云安全”计划，共建可信任的互联网。通过瑞星统计，2008年病毒样本达到300万，大部分是以获得经济利益为主的木马和后门病毒，传统地采取被动防御，病毒样本采集困难，病毒库更新是在病毒爆发之后。即使更新了病毒库，检测到病毒时病毒已进入宿主，很可能已造成危害。瑞星的“云安全”计划则是以遍布互联网的“云安全”客户端感知互联网威胁，并对威胁来源进行即时监控，通过这些客户端，瑞星还能对互联网威胁进行快速响应，对互联网上的挂马网站进行即时屏蔽，把互联网上的安全威胁数据共享给搜索引擎、下载软件等合作伙伴，共同打造一个“可信任的互联网”。这个计划里每个客户都是“云安全”客户端，实行全民皆兵安全计划，缩短安全软件对病毒的响应时间，并可追溯病毒来源，将来源位置屏蔽，将病毒扼杀于爆发之前，大部分客户端也能提早获得病毒数据并采取措施。会后，安全专家与技术爱好者还就目前流行的智能行为判断及瑞星“云安全”的技术问题进行探讨。



硬件店

2008 NEC创新解决方案开幕

以“携手持续创新、共建和谐未来”为主题的2008 NEC创新解决方案展于2008年11月6日在北京长城饭店举行。这是NEC首次在中国单独举办的解决方案和产品技术展会，旨在全面呈现NEC的创新精神、领先技术和优质服务。在此次展会中，NEC展出从生产到流通、从产品销售到客户服务等贯穿整个供应链的全方位系统解决方案，及服务器、存储、中间件等通用信息平台产品，另外还将呈现半导体电子解决方案及其在中国最新的研发成果。同时，观众还能领略到随时掌握地球变化的DAICHI（大地号）陆地观测卫星的风姿及NEC致力于环保方面的努力。在上午的“NEC创

新论”上，NEC全球总裁矢野薰发表题为《对人与地球友爱的信息社会——和您共同实现的创新》的主题演讲。工业和信息化部科技司闻库司长和浪潮集团辛卫平总裁分别作为政府和企业嘉宾发表演讲。为使观众更好地了解NEC产品和服务，展会还开设6场专题技术研讨会，其中包括制造业、流通业、IT平台、半导体电子解决方案及NEC在中国的研发和创新等专题，与大家分享最新解决方案和实例。


展会现场的工作人员向媒体介绍NEC新技术及解决方案的应用

华硕M50Vn配NV9650顶级独显新鲜出炉



近日，华硕将旗下一款15.4英寸专业影音本M50Vn升级至Montevina平台，并同时搭配全新一代NVIDIA GeForce 9650M GT（1GB独立显存）独立显示核心，结合第二代PureVideo HD技术超强的播放能力与3D特色，可流畅地执行热门DX10游戏。它采用45nm工艺的Intel Core2 Duo P8600/P7350双核处理器、250GB SATA硬盘、2GB DDR2内存，预装Windows Vista Basic系统。它还内置指纹识别技术，配备130万像素摄像头及高品质麦克风、Azalia音效芯片或3D立体音效芯片，内置高品质立体声扬声器，并将音乐的快捷控制功能整合到触摸板上。**报价：M50S86Vn–SL/M50S735Vn–SL：9299/7999元**。

漫步者音箱获2008年《创新盛典》最佳时尚设计奖

2008年11月9日晚，“2008年创新盛典中国创新设计评选”结果在无锡隆重揭晓，“Edifier漫步者”音箱E系列新品E20凭借超现代感造型和简洁人性的操作获得“2008年最佳时尚设计奖”。国家知识产权局副局长邢胜才，江苏省委常委、无锡市委书记杨卫泽等领导出席晚会并为获奖者颁奖。“创新盛典”是亚洲地区首个以创新为主题的颁奖大典，“2008创新盛典中国创新设计评选活动”汇集全球消费电子领域所有知名企业和产品，依据国家知识产权局颁发的评奖办法最终评选出年度最佳时尚设计、年度最佳绿色设计、年度最佳创新设计团队和年度最佳自主创新共四个奖项。



耕昇非公版HD4870 X2即将上市

耕昇即将推出一款非公版HD4870 X2，它采用红色PCB，同公版明显不同的是其散热器设计，散热器上方采用耕昇惯用的红色底纹图案，同时Logo也非常清晰地印刷其上。两颗基于55nm制造工艺的RV770显示核心，每颗核心拥有800个流处理单元，支持DirectX 10.1与Shader Moder 4.1。供电采用8pin+6pin接口组合，散热器采用双风扇配合大面积的散热鳍片及热管，并采用3卡槽设计保证更大空间，使显卡能长时间稳定运行。显卡配备2GB GDDR5显存，每颗RV770能够获得256b/1GB显存，核心/显存频率达950/3800MHz，提供DVI+S-Video+HDMI+DP的输出。



华硕LCD晶品新族员VH222H即将上市



近日，华硕推出一款VH系列22英寸液晶显示器VH222H，采用斜面钢琴烤漆边框和16：9的22英寸A+面板，最大分辨率1920×1080，动态对比度为20 000：1，亮度300流明，5毫秒响应时间，可视角度达170°。它提供DVI-D、D-Sub、HDMI等接口，满足用户的多样化需求。它配备华硕独家的SPLENDID智能影像技术，预设风景、剧场、游戏、夜间和标准等5种情景模式。华硕为这款产品提供了“保证一年无亮点”和“三年系统质保”的售后服务承诺。**上市价格：1499元**。

华硕发布Eee PC家族最轻薄产品S101



2008年11月11日，华硕在京召开发布会，正式推出Eee PC家族最轻薄的产品S101，这款产品采用10.2英寸LED背光屏幕设计，机身最薄处仅18mm，机体重量只有1.0kg。它的机壳采用钢琴烤漆工艺设计，掌托采用金属拉丝工艺设计，精致典雅。除优雅、轻薄的外型，S101还配备Intel Atom N270处理器、1GB内存，内建802.11n无线网络、30万像素摄像头、四合一读卡器，杰出的工业设计使其拥有出色的散热效果和使用感受。**目前预计这款产品上市售价约5999元**。

微软任命梁念坚为大中华区董事长兼首席执行官

2008年11月13日，微软公司宣布任命梁念坚为微软公司资深副总裁、大中华区董事长兼首席执行官。梁念坚是一位享有很高声望的业界资深人士，具有20多年跨国公司在中国及亚太地区的管理经验。加入微软之前，梁念坚先生担任摩托罗拉亚太区总裁、摩托罗拉网络事业部亚太区资深副总裁兼总经理。梁念坚表示：“能够加入微软公司，和世界一流团队一起工作，我感到非常兴奋。微软在大中华区有着巨大的发展机遇，同时有机会能帮人们和社会实现其全部潜能对我来说弥足珍贵。”



梁念坚将领导微软公司在大中华区进一步扩展，负责大中华区微软所有业务整体战略的制定和实施，同时负责协同市场和销售、研发、法律、财务、客户服务等各部门。张亚勤博士作为微软公司资深副总裁及微软中国研发集团主席，将继续负责微软在中国研发的整体布局和战略发展。同时，微软公司任命张亚勤博士为微软大中华区副董事长，他将和梁念坚先生一起紧密合作，领导微软在大中华区统一战略的制定。

LG发布L227WTP 100%广色域液晶显示器



近日，LG L227WTP 100%广色域液晶显示器正式上市，除引以为傲的30 000:1超高对比度之外，100%的NTSC广色域（WCG）技术更是该款产品身上最吸引人的亮点。色域是对一种颜色进行编码的方法，也指一个技术系统能产生颜色的总和。在计算机图形处理中，色域是颜色的某个完全子集。颜色子集最常见的应用是用来精确代表一种给定情况。普通液晶显示器产品的色域值普遍能够达到70%～80%NTSC色域，而LG L227WTP的色域值高达100%，显然它能显示出更多种类的色彩，涵盖更宽阔的色彩范围。

桑达推出“联邦保密卡”

近日深圳桑达电子集团有限公司推出一款microSD新品，这款产品采用防止硬件、软件复制的双重加密技术来实现信息加密功能。其内部结构主要由控制芯片和存储芯片组成。为防止硬件复制，每片存储芯片都会产生唯一ID，通过对应的控制芯片仅对其进行识别从而防止存储芯片拷贝机直接复制。



网络帮

Cnzz.com网络征名活动开始

2008年12月中旬，作为中国互联网独立第三方数据统计分析技术服务提供商Cnzz.com，为答谢长久以来支持Cnzz.com的老客户，结交更多新朋友，让受众更贴切地了解Cnzz系列产品的功用，面向全社会启动“Cnzz创意有奖征名活动”（活动地址：http://zhengming.cnzz.com/），为旗下两大统计产品‘站长统计’和‘商业流量统计'征集新名称。Cnzz.com执行总裁张志强女士说：“希望Cnzz能借助本次征名活动集全体网民智慧，为旗下“站长统计”和“商业流量分析”两大统计产品分别找到既响亮又能代表产品本身特色的好名字，并能充分体现产品内涵，提升品牌价值。同时也希望通过此次活动，让站长和商业媒体更加关注我们的统计分析产品，让更多用户能对Cnzz系列产品有更加深入的认知，更好地为广大用户服务。”本次征名活动设立三大奖项，Cnzz“站长统计”和“商业媒体分析”两大统计产品的新名称将各产生一个特等奖，被采纳后其创作者将获得价值人民币16 000元的苹果时尚笔记本电脑一部；此活动还会在每天参与产品名称提交的网友中随机抽取1人，获得iPhone手机等电子产品。



记者言

20年后的重逢

■本刊记者 生铁



2008年是金山软件20周年生日。在金山公司一系列庆祝活动中，“中国软件20年，知识英雄再聚首”高峰论坛是最值得记的一笔。11月12日，在北京北郊的春晖园酒店里，我们又一次见到推动和改变中国人电脑生活方式的一些人。这些人中除去所熟悉的求伯君和雷军，开发五笔字型的王永民、推出中国最早杀毒软件之一的KV的王江民，也包括发明第一个中文软件平台“中文之星”、后来又创办四通利方及新浪网的王志东，还包括连邦软件创始人苏启强和李儒雄、联众创始人鲍岳桥、简晶，甚至还包括当年这几位初学电脑时所推崇的软件英雄——自然码发明人周志农和CCDOS及速录机发明人吴晓军。

这些人当中，有的依然活跃在产业前沿，有的悄然转型另辟战场。而无论以怎样的方式继续着自己的生活，他们都仍与软件事业相伴，继续在努力实现着人生价值，但在飞速发展的IT业领域里，在这个浮躁喧嚣年代，这些早年间叱咤风云的人物，近年来都渐渐低调，淡出了公众视线，他们的业绩和逸事也渐渐被人们所淡忘。



如今，有多少年轻人还记得这些真正改变着我们生活的英雄呢？

这些人当中，年纪最大的王永民已经有65岁，而最年轻的雷军和简晶也已年届40。这些人大多数是中国第一代程序员。这当中的所有人，都曾与《大众软件》有过密切交往。作为亲自见证这些人奋斗经历的人，再次在论坛上见到这些程序英雄，过去的记忆也一起涌现。可以负责任地说，如果没有这些人的奋斗，我们今天很可能就不会这样方便地使用电脑，今天中国的IT业也不会有现在的发展水平。当年《大众软件》是在地下室中创业，而这些如今被奉为英雄的人，又有哪一个不是从小旅馆、民宅、宿舍中开始自己单枪匹马的创业史呢？我犹记得联众草创时的那间破旧小旅社，犹记得和王江民在他公司楼下的小饭馆一起用餐时对我说的话，犹记得晚上8点时雷军小跑着进入会议室接受我们采访时眼睛里的血丝，说他们为中国软件产业的繁荣立下了筚路蓝缕之功，是一点不为过的。即便是这其中名气最大的金山公司，又何尝不是一直在苦苦支撑中走到今天？

这次论坛的发起人是求伯君和王志东。对于召开论坛的目的，求伯君说得很好：“与其说这是一次高峰论坛，不如说是一次老朋友的聚会。我邀请的多是早一代的程序员，都是以前的老朋友。但我们都越来越忙，越来越没有时间相聚，这次聚会也是想和老朋友们回忆往日时光，和大家叙叙旧。”

一次气氛轻松的论坛，又能真的总结出什么呢？“金山更愿意借20周年庆典的机会组织这样一个业内聚会，回顾软件行业20年往事、探讨收获与缺憾。如果能给中国本土软件产业的发展带来一些启示，我们的目的就达到了。”

可不知道为什么，我所能联想到的一些启示，总会伴随着很强烈感慨和些许遗憾。假如中国的知识产权发展得早一些，这些人的命运，甚至我们每个人的命运，也还会和今天有所不同吧。P

1.0正式版
梦想世界 在线
www.henhaoji.com

梦想世界1.0版开放后，在帮派频道经常会有杀星界十二星宫灭队的情况，其实十二星宫的玩法并不复杂，炽焰下文就与大家分享下我们的经验吧。

《梦想世界》星界十二宫全攻略

前期准备工作

1、队伍配置：2个术士、2个战士、1个法师最好，通常也是我们副本的标准配置队伍，2个术士可以是2个医生，1个阴阳加1个医生，但是谢绝2个阴阳。虽然活动要求等级大于70级，但是也不要让你的队伍等级两极分化太严重，最好等级都差不多，不然由于修炼、宝宝等级、怪物等级差异过大，会导致任务难度加大。作为队长，你要有这样的觉悟，就是在组队的同时去药店买上6组左右的鹿茸，因为杀星座的时候没有药店，也不允许你出来治疗，带点小红是非常必要的！

所开阵法：除了射手座推荐开防御阵（地载阵，云垂阵）外，其他都可以使用攻击阵（天覆阵），其中狮子座、处女座是最适合开天覆阵的。

2、推荐特技：清心咒、明镜止水等能解除异常状态又消耗愤怒少的特技。

3、开放时间：一般1~2小时左右开放一次，比如12:10开放过，那么1:10或2:10都有可能刷新。想玩的朋友要合理分配时间，毕竟每次开放仅仅5分钟，别被其他的事绊住了！而且需要提醒大家，除了迷宫外，无论杀什么星座，只要打死所有的怪物以后，还有一个玩家活着就算通过。

逐一击杀星界十二宫

1、白羊座：主怪从第一回合开始每三回合会对2个小怪使用一次水晶壁，效果是使小怪所受伤害削弱80%，持续两回合。



杀法：天覆阵、地载阵皆可，带攻宠，直接攻击主怪，阴阳可以封小怪，医生用恒河或佛光就可以，相当简单。

2、金牛座：和古墓副本最后一关的Boss一样，主怪和小怪的反击率超高，并且主怪出手快，会使人物进入眩晕状态。

杀法：天覆阵、地载阵皆可，带偷袭宝宝，偷袭诀的法宝，阴阳用精疲力竭闪主怪和小怪，医生恒河或佛光，战士一直群就好，法师打主，除了使用黄龙中威和疯狂法连不反，其他任何攻击都会遭到反击，建议这时候法师宝宝保护自己，同时祈祷心法的躲避和阴阳的闪发挥效果吧。

3、双子座：怪物是2只可爱的小飞猪，在右边的怪没死之前，左边的怪能使人变成草团，和巫师的草魄蛊差不多，对战士没多大削弱，法师被变草团后攻击力会下降，这时候就不要疯连了，招式攻击，甚至平砍或做点辅助的工作吧。右边的怪具有攻击力，打死右边的怪左边的也会参与攻击，无论打哪个，2只猪都掉血，也应了双子一说！

杀法：天覆阵、地载阵皆可，战士群，宝宝和法师集中打右边的猪，术士加血加攻，慢慢和他磨吧！注意被变草团时清心类特技不可解！

4、巨蟹座：这关比较爽，主怪只攻击玩家，中状态的玩家会增加30级攻修和法修，但同时防御下降25%，而且下一回合所有的小怪会集中攻击中状态的玩家。

杀法：推荐开地阵，带攻宠血宠皆可，先杀小怪，最后杀主，最好队伍里带2个医生，一个给中状态的人加血，一个加子午心灯，如果就一个医生，那么医生加血，所有人的宝宝保护中状态的人。

5、狮子座：梦想最牛的单挑王~狮子座，比千里副本的关二哥还要威猛。只攻击玩家，一次攻击上万。但属于洗点过猛型——攻高血薄。

杀法：推荐开天覆阵，带攻宠，不要妄想用血宝宝保护自己，即便是怪物不暴必杀，也很容易造成宝宝飞、人倒地的局面。所有人一开始都参与攻击，术士也可以加佛光，只要有倒地的，就拉起来，医生的宝宝每



次都用九转拉自己，以免灭队。输出最好用当前回合攻击有效的招式，不要用后发，圣阳战气之类第二回合才起作用的招。

6、处女座：主怪和小怪刚开始都会使用负面状态的招，主怪血比较多，一次能给5个目标加状态，小怪血少，一次能给3个目标加状态，每种状态都可以持续若干回合，如果玩家或BB累计中了五种状态，就挂掉了。

杀法：推荐开天覆阵，带攻宠，带清心法宝，有2种杀法

（1）暴力队伍先杀主怪，阴阳封印小怪，主怪死了，小怪就开始攻击，不会再释放负面状态。

（2）实力稍微差点的，先杀小怪，阴阳封印另一个小怪，有人倒地，医生或宝宝就拉起来，只要小怪都死了，主怪也不会释放负面状态。

战斗开始后点击战况，查看哪个玩家中了4~5种状态，用清心解一下。医生要打提前量，起死的速度慢，你就提前拉中了4种状态的人，在怪物出手人物五种状态集齐倒地后恰好能将其拉起来。配合默契的话，杀这个很简单。

注意：医生的恒河沙在战况中和负面状态看起来很像，别受到迷惑，看清楚再行动。

7、天秤座：怪物被打死后会一分为二，一直到满八个为止，攻击方式一般是群秒。

杀法：天覆阵、地载阵皆可，带攻宠。术士可以加血，封印，计算好伤害，最好分裂一次后，输出分开打，这样达到令其以最快的速度分裂到8个的目的，不然杀到最后也许都没蓝和力道了。

8、天蝎座：主怪会猛毒，毒人一次1000~2000左右，下回合持续掉血，小怪会微毒，还会使人中眩晕状态。

杀法：天覆阵、地载阵皆可，带攻宠，先杀主怪，阴阳可以封印小怪，医生随时准备拉人。如果带清心法宝会很轻松，不用理会小怪的微毒，主怪毒谁就解谁。医生再给他加次血，运气好的话还能战斗几回合，枪战可以一开始就三环，如果没有清心法宝，就准备用宝宝拉人吧，输出不够的队伍打起来会很艰苦。

9、射手座：以前射手座相当难杀，这几次更新难度低了许多。其中有一个小怪伤害很高，打死他之后，下一个小怪就会传承到他的能力，以此类推，直到所有的小怪都杀完，主怪会变的超猛，一般小怪没死的时候，主怪群秒500左右，一旦就剩主怪自己，群秒每人2000~3000+，相当恐怖。更新之前主怪只群秒，现在改简单了，有时候主怪会用单秒宝宝，人还能有喘息的时间。所以要及时召唤，以分担伤害。

杀法：推荐开地载阵，带攻宠，第一回合防御，找出伤害最高的小怪，杀之，一般根据队伍等级不同，小怪血量也不同，95级左右的队伍，小怪是5000左右的血，注意分配伤害，别把小怪都打死了，及时召唤，医生抓紧回血，保证人物半血以上，只要主怪不一直群秒就能过了。

10、摩羯座：主怪会吸收小怪的气血变强，小怪被吸收2~3回合会复活，继续为主怪提供气血。

杀法：天覆阵、地载阵皆可，带攻宠，全力杀主怪，阴阳可以封印小怪，医生佛光或恒河，只要累计伤害大于小怪补充的气血，主怪很快就死掉了，然后打小怪。不要试图用驱鬼对付小怪，那不是鬼魂。

11、水瓶座：杀这个星座的时候系统会分配给每个人一个深水泡泡，将其放到药品栏中，进入战斗全员处于溺水状态，负面效果是人物所有属性削弱10%，对其使用泡泡能起一定的恢复作用。

杀法：开地载阵，前面3、4回合带攻宠，之后死了就带血宠，用来保护自己，进入战斗的时候主怪攻击谁，谁的属性削弱的就多，没中招的对其使用泡泡，一般2回合加一次就行，配合好了很简单。开杀之前最好问清楚大家的速度，速度快的给速度慢的使用泡泡，速度慢的攻击，用高攻击招式，比如三环，圣阳战气之的招式。

12、双鱼座：这个星座有2个怪，一个使用阳极脉冲，自身为黄颜色；一个使用阴极脉冲，自身为蓝颜色，无论哪一种击中玩家或宠物，都会变成怪的的颜色，攻击和自己同颜色的怪则扣血，如果不小心打到和自己颜色不同的怪，那么怪物就增加相应的气血。

杀法：推荐开地载阵，带攻宠，第一回合随便杀，第二回合攻击和自己颜色相同的怪，注意，要用快招，速度快的宝宝，（比怪出手快就可以）。医生注意拉血就好，只要不是色盲，细心点都能通过。

两个特别任务

1、迷失星盘：任务开始会将所有玩家传到一个特殊空间，有一个星盘，上面有八个圆点，队长点击中间的星灵时，会刷出6个星兽，相同的星兽分1、2、3号，有变异的，有带饰物的，大家注意观察他们的外形特征和移动步数，回答相应的问题（每个人的问题不同），答对会得到一定的解锁度，只要在10轮之后超过30点解锁度，就能成功通过。

2、迷之房间：任务开始会将所有玩家传送到一个特殊的房间，一共有30层，要求所有玩家在15分钟内全部到达第一层，才算通过。如果途中走错路，则会遇怪，不敌后会被自动传送到30层重新来过，30层~25层只有2个出口一左一右，5层~2层有3个出口，一左一右一上楼梯。推荐大家进入迷宫后屏蔽队伍以外的所有频道，不受外界干扰，同时取消屏蔽玩家，如果有人走错，同一层的人能看到他的头上有战斗标志，能及时选择正确的出口。队伍中选一人做记录，另外四人做先锋官，做记录的玩家要保持在最下层，但尽量不要自己去试出口，一旦走错，会影响下面的行动。切忌无论谁和记录者在同一层都不要等，随便选个出口走。如果你下的快，也不用等记录者，但要记住下面这几层是怎么走的，告知记录者。



一般杀一个星座得一点积分，全通过额外给5点积分，300点星座积分可以换称谓，同时还有机会获得星牌。星牌分两种，一种是可以通过明月“熊管带”寄售的带贵重物品标识的星牌，另一种是绑定的星牌，不带贵重物品标识，只能自己用了。

目前星牌还没得到大家重视，而且无论是星座称谓还是个人光环都没有附加属性，所以价格不高，但星牌在交易那里被列为贵重物品，值得玩味，估计后期会增值。P

全球首款动作剧情网游

路尼亚战记

lunia.gtgame.com.cn

《路尼亚战记》在内测的表现可圈可点，全场剧情跟随，各职业间的精准配合，做到了相当高的水准。这款游戏是不主张个人主义的，讲究团队合作，互补职业的缺点，达到一定的默契度之后，这个队伍就能所向披靡了。

主张团队协作 动作网游新玩法 《路尼亚战记》职业配合探秘

关卡和攻城战是最讲究团队配合的，攻城战需要每个人最快地领悟战术，关卡不需要战术，但是需要每个人之间的配合度。这有别于其他动作网游，路尼亚除了酣畅的打杀之后，还有相当刺激的关卡，考验每个玩家的能力。

玩家把自己训练成不慌不忙的狠角色，技巧发挥出来，减低损血率，除了新角色，任何人都买得起药水，征战前记得带药水。什么样的队友都有，打得不愉快就换房吧。任何职业都要懂得闪攻击，不要造成队友的负担。

任何Boss关，骑士就是盯紧Boss，法师负责清光小怪，治愈师专治愈有MP就助攻。事前可进行战略沟通一下，懂得的人就别吝啬发表战法。团队就是要合作，个人主义浓厚者不适团战。

骑士的巧妙跑位

打小怪记得集中起来再打，第一发不要放击倒技能，打完大阵仗或接王前，记得让治愈师与法师回魔及整顿一下。打破关卡石前大家不必等其他队友连线完毕或剧情动画结束，关卡石前怪物简单，为求效率，连线的就上去打吧。





除了上点，共进共退不要抢着要群怪，保持团队精神一起把怪清完再前进，把自己训练成看到治愈血光球不要闪，甚至自己去接（目前除了甲虫Boss光球很像外，应该没有类似的了，但尺寸也差很多）。发现三段闪光自动跑进来，不管有没有血。

月愈之光很耗魔的，主要是让自己看到就习惯性跑进来，血量剩下一半以下，能的话自动去找治愈师。吕布骑士会让治愈师更手忙脚乱，要治愈血就在治愈师前立正至少两秒，没有反应代



表没有MP或CD中，法师没血又要回魔时，尽量跑来治愈师旁再回魔。（上述四点是在怪没有锁定你的时候）。

治愈师的临场意识

攻击型治愈师在关卡开始前要跟大家知会一声，如果全队只有你一位治愈师，互相帮忙是应该的。专职型治愈师任何关卡都要协助攻击，刷王时专心治愈血，治愈师不能治愈血就别硬碰硬，治愈师是团队中的生命之源。

治愈师不要没魔才洗魔，魔剩一半就要洗，这是保险起见。治愈师发现队友狂打。乱跑不好治愈，告知一下，很多人都是太专心打怪或闪怪才忘了治愈血的存在。不要吝啬用60个证明换药草，增加团队战力比什么都好，如果你已经技术高超，善用没魔语音（同时表示CD中），别让队友知道你怎么治愈的。

因为路尼亚是个蛮重视团队合作的游戏，才有此心得。且自动分房大多都会把各职业平均分配，每次几乎各职业都会有。如果认为玩个游戏何必那么多“眉角”，大可自己开私房自己单刷，爽又不必在乎或影响别人不是吗？

游戏中的公会系统也体验了路尼亚主张团体主义的游戏思想，公会系统给予公会升级的权利，但这需要公会成员付出努力才能获得。每个人靠做任务维持公会资源，当然公会也会给予公会成员奖励，互利是双方。

从领养宠物，到开心大头，这款08最值得期待的Q版回合制网游巨作——《开心Online》还真是吊足了大家的胃口，有些玩家几乎到了抓狂的地步。不过终于要在12月开始公测了，大家可以安心了。

《开心Online》将无厘头进行到底



是什么使这款游戏备受推崇呢？不仅仅是气势雄壮的场景，不仅仅是庞大的任务系统，不仅仅是乖巧可爱的宠物，更多的小情调、小幽默、小诙谐，在无厘头中让你体会到别样的情感交流和未知的探险刺激。

玩点一：无语伦比的Q版视觉

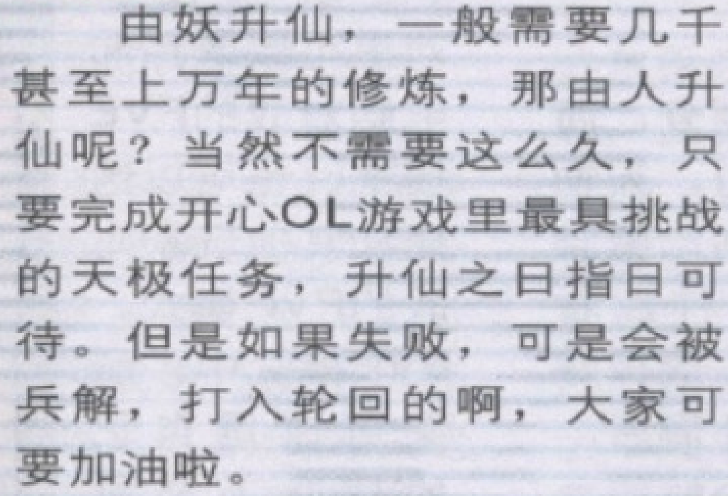
2.5D的绚丽场景，让你置身樱花雨拂面而过的超萌景象，那山、那水、那桥仿佛都被赋予了灵气，恍若进入飘渺的人间仙境。



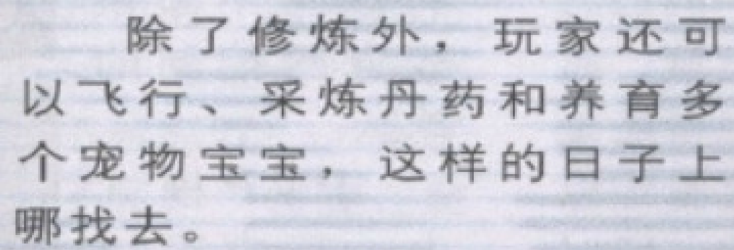
玩味的纸娃娃（AVATAR）变装系统，令3D人物个性十足，搭配一身独一无二的漂亮行头，吸引万众目光，再加上花样百出的小道具，绝对乐得逍遥似神仙。

玩点二：内外双修的养成系统

由妖升仙，一般需要几千甚至上万年的修炼，那由人升仙呢？当然不需要这么久，只要完成开心OL游戏里最具挑战的天极任务，升仙之日指日可待。但是如果失败，可是会被兵解，打入轮回的啊，大家可要加油啦。



除了修炼外，玩家还可以飞行、采炼丹药和养育多个宠物宝宝，这样的日子上哪找去。





玩点三：智勇双绝的战斗模式

开心OL拥有史上绝无仅有的三宠联合战斗模式，这可不是比谁人多。胜利与否，可要看你对宠物宝宝的了解程度。不同门派、不同种类的宠物分别对应不同的技能，运用得当，一个宠物顶三个。你是智勇双全还是有勇无谋，战斗结果一出，马上见分晓。



玩点四：花样百出的副职技能

修炼太累了，任务太难了，那干嘛呢？乐师、厨师、伐木工多款副职任你选。完整的中国地图导入，还可以投资和经营你认为不错的中国各城镇，看着喜欢的城市在自己的努力下由小逐渐壮大，拥有了自己的种族、特产、特长等，相信比什么奖励都强。如果对这些都不感兴趣，当回丐帮帮主也不赖。



玩点五：前所未有的宠物DIY技能

游戏里的宠物永远都是百依百顺的，开心OL里的宠物可是会使小性子的哦。他们有自己的爱好和性格，不同性格的宠物在游戏中的表现都是会有差异的，可不能随意对待哦。

看着自己的宠物宝宝经历五段变身，从飞蛾到蝴蝶的蜕变，并与自己共同经历喜怒哀乐，令人期待非常啊。



玩点六：史上最爽的懒人系统

在开心OL中，想迷路简直比登天还难。最“傻瓜”的识路、打怪、组队识别系统，一切都尽在掌握。如果你还是个超新手，还可以去在线练功场提高功力，有朝一日成为家族或帮会里呼风唤雨的人物。

游戏里的小惊喜还有很多，像什么掀裙子、打屁股、指路人跳Hip-pop等，简直乐死你没商量，找个时间，约上朋友去乐一把吧。

开心官方网址：http://kx.91.com

EA（美国艺电有限公司）总部设在美国加利福尼亚州红木城，是全球著名的互动娱乐软件公司。由1982年创立至今，EA制作了许多风靡全球的游戏。作为篮球游戏的爱好者们来说，相信对EA的NBA系列都很熟悉。而玩家们期待了许久的网络在线篮球游戏《NBA Street Online》是EA在NBA Street Homecourt游戏基础上制作的一款在线篮球游戏，是以NBA真实篮球赛事和真实运动员为模型的多人篮球网络游戏。



炫酷街球《NBA Street Online》游戏前瞻

不同于PS平台的NBA系列，《NBA Street Online》在玩法上有了很大的改变：玩家之间的线上互动，让游戏的乐趣得到了成倍的扩大，让篮球运动成为一个真正的有朋友、对手的网络竞技游戏。

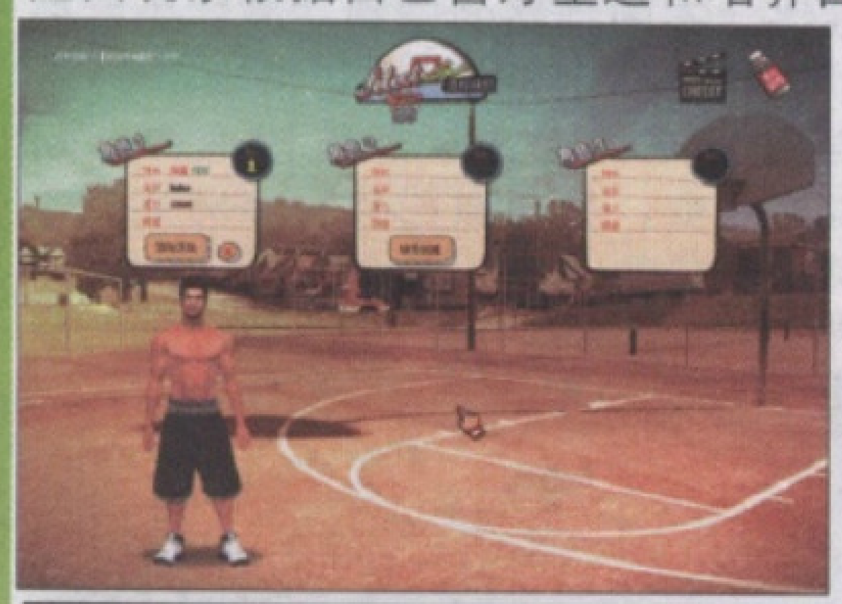
笔者下面就简单谈谈自己的感受，跟大家分享一下自己的一些经验，让读者们在接触《NBA Street Online》之前有一个直观的感受。

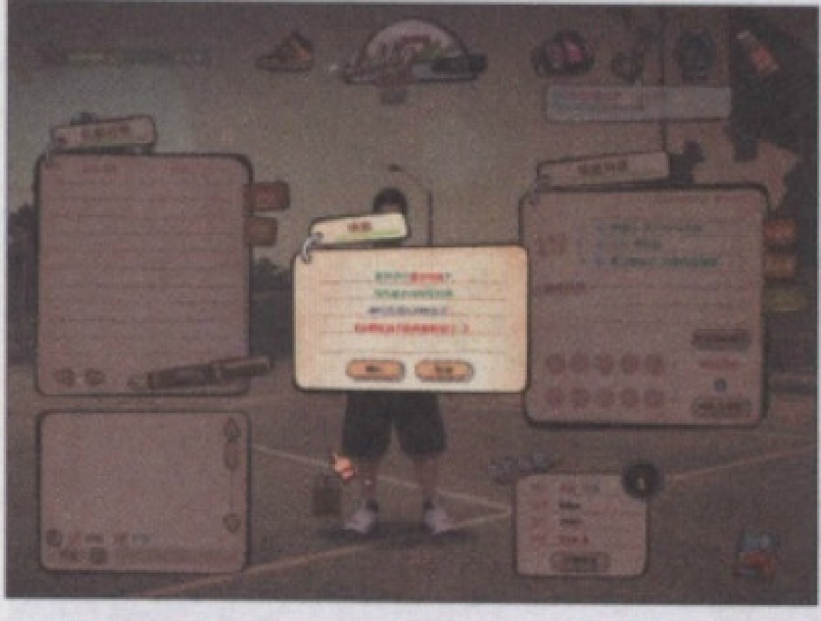
容易上手的操作模式

《NBA Street Online》的游戏模式以“街头三对三篮球”为基本，游戏的操作比较简单，第一次玩的时候只要了解一下键位的设置就可以轻松上手了。如果是PS平台上的老玩家，那则更加容易了。但上手不等于玩得好，很多技巧性的东西还是要靠慢慢来琢磨的。

简洁明了的人物选择

《NBA Street Online》没有严格的篮球职业划分，而是由玩家根据自己喜好塑造和培养自己球员的能力。人物可以选择性别，男女角色都有20种左右不同的相貌。选择好满意的人物外形后，就要选择人物的能力了，不管是投篮、盖帽、抄截、力量还是速度，都决定着你以后的发展方向，所以选择的时候一定要考虑好自己的发展方向。





选择你喜欢的能力模式，确定人物的相貌体型后，你就拥有了一个属于自己的人物。创建人物后可以开始基本训练了。

前所未有的运动类“技能树”系统

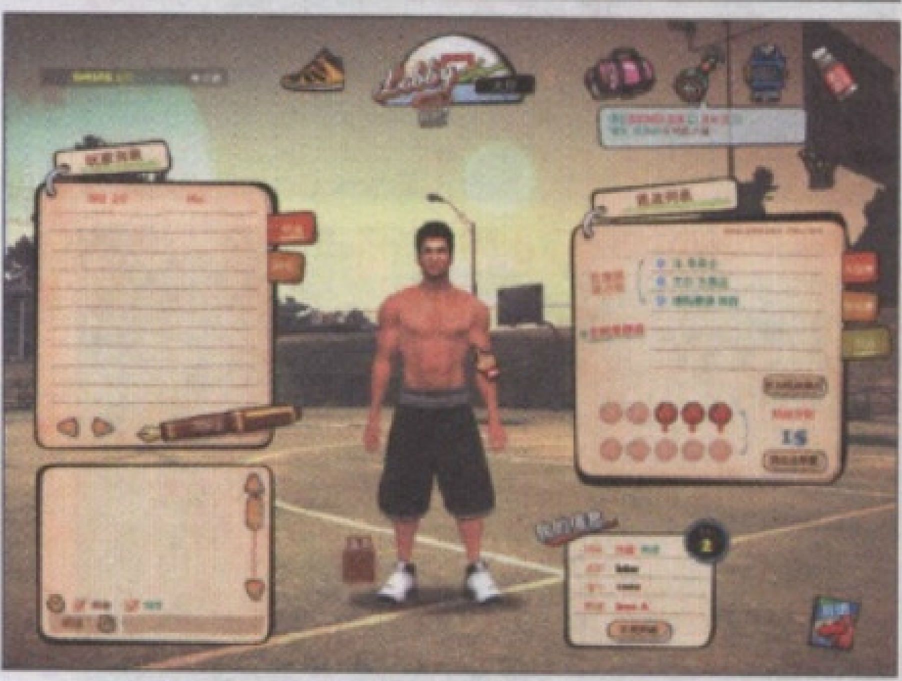
《NBA Street Online》的技能树系统设定借鉴了魔兽等MMORPG游戏的角色培养特点，又具有属于竞技游戏的特点。给予自创角色一个天赋值，无论是各项能力属性还是华丽的技能和动作都可以在“技能树”中获得，因此，100个玩家就会有100个不同特点的角色。

《NBA Street Online》的技能树有四种不同的模式，分别是：共同、防守、进攻A和进攻B，玩家可以按照自己喜好的模式加点，想要乔丹还是科比，就完全掌握在你自己手里了。



富有激情的对战模式

玩家在游戏里可以选择和电脑对战的PvE模式，也可以选择和其他玩家对战的PvP模式。PvE模式中，玩家可以用自己的球队不断挑战电脑控制的球队。





PvP模式中，玩家可以选择与网络上的其他玩家进行1v1模式或3v3模式的游戏。在1v1模式下，玩家各自控制自己的球队进行比赛。在3v3模式下，玩家扮演各自队伍中的一个球员与队友一起并肩作战，争取胜利。

《NBA Street Online》为广大玩家们创造了在虚拟篮球场上与NBA球星同场竞技的机会，球迷们可以尽情的在游戏内与NBA球员进行三对三形式的“街头篮球”比赛；也可以与同伴一起挑战NBA球星，或是与其他高手玩家进行技术切磋。惟美逼真的画面、NBA球星的激情、花哨而夺人眼球的各种花式扣篮、让人兴奋的全明星挑战以及前所未有的技能树系统……《NBA Street Online》，跨越单机时代，必然将成为一款经典网络竞技游戏。P

经过18个月的等待，《魔力宝贝II》终于在中国揭开了它那神秘的面纱。被称为异界来者的我们，踏入《魔力宝贝II》的大门，映入眼帘的是一面硕大的镜子，镜子告诉我们“魔力II的未来由我们掌控”。

穿越时空之门的异界来者



一直以来无休止的支持《魔力宝贝II》的人们，有90%都是《魔力宝贝》的老玩家，所有人自2007年1月24日开始，向大海彼岸不停地昂首眺望魔力II，期待着、盼望着，希望有一天能够在家门口触摸到它。

《魔力宝贝II》给我的第一感觉就是怀念！

眼前一亮，我又从天而降来到了这间蓝色的房间，相同的方式、相同的地点，但唯一不同的，是我与召唤士盖兹都已不是曾经那个我和盖兹了，六年间我们都变了。游艺在试炼回廊，熟悉着新游戏的操作方法，心情岂止“激动”二字可以形容。游戏在照顾新手方面做得非常完善，如何行走、如何跑步、如何穿装备、如何使用技能等讲述得面面俱到，就差手把手教你如何点击鼠标了！而与其他游戏不同的一点，就是“强迫”玩家了解游戏剧情。可能很多人都会直接点击“回车键”略过吧，对于热爱魔力剧情的我来讲，这是开发商对游戏剧情的一种态度：“就算没人去看，也要去做精，也要知道自己做得是什么、需要突显的是什么。”而不是草率地追风开发如何自动走路，如何自动打怪等。





新手任务中我获得的宠物是使魔，这又让我回想起玩《魔力宝贝》时期，陪伴我走过最艰辛那段路的那只红家伙——楚楚可人的使魔。看着能力弱小但却异常坚强的绿家伙，我不禁感叹：“样子变可爱了呢！”使魔在魔力时期伴随我升到二十级，因为它的能力实在太烂了，不得不花“重金”换一只蜜蜂做宠物练级。我知道使魔它已经很努力了，所以我并没有卖掉它，而是把它暂存到银行内予以保留。每每看到他时，隐约的回忆起，使魔脸上流露出认真的神情，在灵堂内拼死拼活地对抗幽灵；用专注的眼神，在银行门口扛着大包小包帮我贩卖道具，虽然只是在它头上写上欲卖东西的名字。在《魔力宝贝II》里，我可能以后需要多做一项任务，那就是把它当作散步的对象，与它一起披着璀璨的月光，在里谢里雅堡门外的樱树下漫步。

在新手任务之后，我已顾不上去就职，而是寻找大圣堂！我想要看看，六年后的它变了吗？“你身上有面包，刚好有个快饿死的人在旁边，你会给他吃吗？”相信玩过魔力的人都知道，这是一道检查僧侣适性的题目，也是我在魔力世界中就职传教士所回答的任务之一。大圣堂里是神圣而不可侵犯的地域，这里是舍己为人的传教士的家，这里也是证明魔力世界中爱与幸福的建筑物。《魔力宝贝II》的大圣堂由法兰城北迁入了里谢里雅堡内，高耸的教堂彩绘玻璃足有魔力里的三倍大，淡淡的阳光射入，尽显圣堂的庄严；全新的管风琴发出悠扬的乐章，在大圣堂内荡漾着，风琴管处折射出多彩的光线到地面，宛如一把五彩斑斓的百折扇，素雅而神秘。看到自己曾经的“家”变得如此华丽，心中萌生出一种骄傲，回忆起曾经在战场中挽救队友生命的情景，我决定在新的世界中，我要延续未完的使命。



为了能够更细致地参观法兰城，故意在去往城东医院就职的路上绕个远，品尝了一下新世界的味道。达美姐妹店变成了魔法屋，食品店转行改作木材，城西多了一家银行，城南的喷水池被扩大了不知多少倍等等。变化太大了，我如果不看地图，很难联想到这里是法兰城，曾经充满回忆的法兰城。

几天后，勤劳的异界来者通过相互间的配合协作，使用开拓技能成功搭建起通往伊尔村的桥梁，我也因此受惠，亲身体验了一下传说中美不胜收的海滨村庄“伊尔村”。经过几日的了解，我在踏入伊尔村的前几秒钟，已经预想到这里的变化，但看到细白的沙滩与蔚蓝的大海时，我意识到《魔力宝贝II》的世界将会重新书写我的记忆。

试炼回廊、里谢里雅堡、大圣堂、城东医院、银行、伊尔村，法兰世界的每一草每一物，都是既熟悉又陌生。看到熟悉的名字，我的大脑又开启尘封的抽屉，提取出珍藏已久的回忆，只是此时此景，与记忆中的城市差别太大了。在玩之前，我还带着“找寻曾经失去的情感”的心情来玩，但当我进入到游戏内，发现这个世界与我记忆中的相距太大了，“找寻情感”将会是一件太奢侈的行为。既然找寻过去必然是不可能的任务，何不去开拓它，让它成为自己的未来、全新的回忆！这应该是我未来所需要开启的东西吧。

现在，站在《魔力宝贝II》这片土地上的绝大多数人都是来自异界的开启者，曾经看破真相，勇于挑战，打碎轮回宿命的开启者们还将会再创美好的未来。让我们共同努力吧！P

《RPG三国》是由北京唐爱时空开发的首款WEBGAME处女作。由CEO亲自担当制作人监督制作，游戏的画面和系统设定在目前所有的三国游戏中堪称顶尖水准。游戏的最大特点是一改三国类网页游戏以内政策略为主的形式，将角色扮演和策略回合两种游戏模式融合到了一起。

网页上的一骑当千！《RPG三国》创新改革三国游戏！

登场武将

目前官方公布的武将共有40人，其中包括夏侯敦、魏延、貂禅、陆逊等历史名人，还包括张星彩、关平都在首发阵容当中。预计到游戏公测的时候武将数量将会增加到200名以上。值得一提的是，游戏免费获得的在野武将属性并不会很差，部分武将的初始属性和商城的武将不相上下，但是唯一的区别是在于成长度的限制。在野武将的成长度并非商城里的武将是100%，到中后期时候武将的差异才会表现出来。

宝箱道具

这次官方公布的游戏道具分为五大类，分别是武器、首饰、宝物、坐骑和特殊道具。武器里从初级的铁刀，到吕布使用的方天画戟“鬼神”都有出现；首饰里包括玄天坠、凤凰佩等饰物，可以提升武将的内政属性；宝物类主要是玄武石、青龙胆等旷世奇物，提升武将的智力属性；坐骑中有幽雾、英千、爪黄王等千里良驹，可以提升武将的统帅值和出征速度。《RPG三国》在装备的等级上也做了很好的设定，让玩家每升2级就可以更换一件装备，减少了对升级的疲劳感。





特殊道具里，主要包括青铜、白银、黄金三类宝箱和迁城令。根据宝箱级别的不同，玩家可以从宝箱里获得粮草和库银，以及未在商店里出售的极品装备。迁城令可以让玩家可以随便移动自己的城池到地图上的其他空地，从而追击或躲避敌人进攻。

城池任务

在封测版本中，通过“探索”可以接到包括英雄救美、旅人求助、巩固农业等9种不同的城池任务。根据对任务态度的不同，每个任务最多可以产生其中正面和负面的4种结果。

野外怪物

现在可以得知，游戏里至少存在7种可以供玩家练级的野怪。分别是普通级别的野狼、盗匪、官军和Boos级别的玄武、朱雀、白虎、青龙。玩家通过征讨野怪可以有一定几率获得道具和宝箱，真正的在策略游戏里实现了RPG元素的掉宝。

科技系统

为了不让玩家分心，《RPG三国》取消了占领多个城池的设定。为了弥补高级玩家无法开分城的可能会引起的资源紧缺问题，开发小组特地增加了“科技树”系统，目前了解到科技内容共有八项，分别为：

储存技术：每升1级，增加仓库的容量上限10%

内政改革：每升1级，内政执行速度提高5%

军事改革：每升1级，将领能够率领的军队数量增加10%

精兵屯田：每升1级，士兵耗粮降低2%

行军技巧：每升1级，部队速度增加10%

掠夺技巧：每升1级，掠夺时可以让掠夺资源能力提高3%

战斗技巧：每升1级，军队攻击增加5%

防护技巧：每升1级，军队防御增加5%

武将属性

目前官方公布了武将共有5种属性，分别为统帅、武力、政治、智力和隐藏属性成长度。每种属性在执行完与之相关的任务之后会升级，每升1级可以增加1点该属性值，最大上限为50级。

统帅数值和等级高低，是用来判定武将在战斗时的攻击力和带兵数量。武力数值和等级的高低，是用来判定武将的战斗力和武力相关的内政结果。智力和政治的数值等级，用来判定武将在执行内政时候的最终结果。最后一项成长度是游戏里不可见的一种属性，成长度决定了武将四项属性的最大上限，举例说明：华雄和吕布的成长度分别是30和50，武力是70和100。当华雄和吕布都达到50级的时候，华雄的武力是100，吕布的武力是150。这样在游戏后期，武将的属性和能力差异就凸显出来，充分体现了养成的重要性。





初看到《天源4591》的游戏画面，马上联想到曾经风靡国内的一款充满科幻色彩的注重军团对战的MMOFPS网游《星际Online》，很有异曲同工之妙，可以说《天源4591》也是国内制作水平最高的MMOFPS了。

天源4591



次世代引擎引爆科幻战争

与传统的FPS游戏不同的是，CS类游戏注重的往往是个人技战术的发挥，并刻意突显局部战斗细节，例如爆头和激烈的巷战。而以模拟战争为主的《天源4591》则带给玩家的是，一场大规模的先进兵器战争，它更多的注重表现战争的策略性、多兵种机械化部队的对抗和玩家群体的整体作战能力，更加有MMO的味道。

《天源4591》采用Reality Engine引擎技术，拥有更强的动态光影处理能力，更丰富的材质特效，更高效的顶点和多边形渲染能力，并全面支持Physx物理加速技术。这款与虚幻3引擎齐名的引擎让《天源4591》可以更加真实的表现战争。令人欣慰的是，在长达2年的技术测试中，数千玩家参与到《天源4591》研发中来，不断的反馈测试当中遇到的问题，并与制作公司同风数码分享了许多优秀的设计思路。本着为中国的MMOFPS游戏爱好者开发优秀的国产游戏的心，同风数码对于玩家的意见也是非常在意的。

演绎炎黄子孙未来时空

《天源4591》的故事背景非常庞大，跨度长达60年。故事发生在轩辕4591年前后，在此之前，人类联邦已经进入宇宙开拓时代，随着大量的电子机械产品也就是智能机器人的投入使用，联邦储备也面临着每日数以亿计的巨大的能源消耗问题，人类时刻面临着能源枯竭的危机。在天源时代，云晶作为奢侈的装饰品流行于天源上层之间，而现在，随着云晶矿源开采的增加，以及从云晶矿石中提取的巨大能量，使人们开启了心能源的发现和应用。

4546年，一种生物神经网络也就是利用人类思维意志远程操控机器人的系统，被研制出来。与此同时，云晶也被优选为这种机器人的能量核心。经过10几年的发展和变迁，联邦内部因能源分布不均而出现七大垄断氏族，并在随后的几年中秘密成立研究中心，打破了联邦中央集权式的科研体系。最终导致第一次氏族间的武装冲突，在孤鸿山脉周围的云晶矿区爆发，联邦的权威受到严重威胁。

4583年，羽翼丰满的氏族完全抛弃了联邦，纷纷成立自己的部队，并将秘密研究军事武器的事实公开化，使得武装冲突愈加激烈，损伤巨大。面对氏族战争产生的巨大伤亡，氏族内民众对此强烈不满，各氏族终于将目光放在了机械士兵身上。轩辕4589年，先进的混合材料机械装甲、高同步率神经网络、大型网络神经控制台等一系列组建机械士兵部队的科技成果浮出水面，大规模的机械化部队，成为各大氏族脱离联邦，宣布独立的强有力后盾。



4591年初，联邦正式解体，大规模的云晶争夺战宣告爆发……

《天源4591》作为首款自主研发的MMOFPS游戏，在保持了传统FPS游戏的细节刻画外，力图扩大游戏的规模，使游戏世界能够承载更多的玩家同时进行战斗，并且丰富游戏的内容，融入一些其他类型的游戏元素，如战略、角色扮演和策略等。《天源4591》拥有武器、机甲、军团、战场、城市、国家等各类特性丰富的系统，使虚拟的天源世界变得更为真实。

三大国家各具所长

风后：风后是天源最坚韧的氏族之一，他们曾经是原氏族联盟的忠实追随者和骁勇善战的战士。在天源的历史长河中，他们一直保持着顽强的氏族生命力而经久不衰，对联邦时期的技术文明发展起到了非常重要的作用。风后的机器人和载具都以装甲厚重、武器的活力强悍著称，但是这也造成了他们行动稍微迟缓、不甚灵活。

羽山：羽山曾经是力牧氏族的一支，是一个非常具有攻击性的氏族，但由于孤鸿山的隔断才使得他的锋芒有所收敛。他们崇尚在敌人还没有反映过来之前解决战斗，通常一击即中，不中即走，使得所有和羽山作战的氏族军队非常头疼。联邦崩溃后，羽山立刻着手与风后展开资源争夺，其步行者机器人和载具，都具有行动迅捷、武器精确度高的特点，虽然牺牲了装甲的厚度，但是对于喜欢迅速击败敌人的羽山人来说，这都是值得的。

地典：地典在氏族联盟时期比较平静，没有引起其他氏族的重视。地典的领导者们一直隐忍到氏族战争爆发，他们游说其他氏族，并建立由地典把持的新氏族联盟，并将一直不肯屈服于地典的风后驱赶至严寒、贫瘠之域。

未来武器载具先睹为快

《天源4591》为玩家提供了陆空立体作战的游戏环境，并首次策划了数百人驾驶战车和飞机器参与战斗的，超现代化战役场面。游戏强调的是玩家之间的真实对抗，战场推移、城市巷战……天源为用户提供了展现智慧与勇气的各种类型场所。

除了强大机体之外，《天源4591》中还有众多先进武器，以及五花八门的飞行载具，让玩家在这里过足现代化武器战争的瘾。

高科技为我们带来的是更新颖的作战策略及科技战争的临场体验，各位喜欢军团PvP的“战争爱好者”们，相信一定不会错过这样的游戏。目前游戏已准备开启内测，更多详细的内容，敬请期待。

近些年免费网游的风靡，吸引了许多阶层玩家的大量涌入，其中不乏工作节奏快又喜欢新鲜事物的年轻上班族。因为工作时间固定的关系，上班族玩家相对在线游戏的时间较短，时段很固定，又不愿投入过多金钱，所以游戏中的他们总是每天晚上准时上线，准时下线，不聊天，不充值，纯手工组队刷任务。他们穿着很一般的装备却拥有极良好的技术操作水准，通常还有整齐编号的几个甚至几十个仓库小号。于是大家送给这类玩家一个可爱的绰号"穷忙族"。



看穷忙族如何玩转《口袋西游-蓝龙》



在免费网游的时代，这群被称为"穷忙族"的非主流族群正在感染着网游玩家，用他们有限的时间和金钱在游戏中获得最大的收获。穷忙且快乐着，是我们的游戏信仰。

就在今天，就在这里，笔者带大家一起揭开"穷忙族"的游戏世界，看看他们如何快乐地玩转口袋西游世界。

（一）装备篇

关键词：效率、性价比。

装备一定要走在升级之前，"没有得手的装备，就没有效率"这是穷忙族的共识。装备选择必须把握两个原则，"够用"和"出手快"。满防+4镶2套在75级以前是绝对够用，且性价比很高。懒得点装备的"穷忙"们一半都热衷于买现成的二手货，省时省心。当然也可以自己开小号冲生产，毕竟浪费掉的装备可以拆成魂石，市场上极好出手，既可以赚钱又确保有令人满意的满防装，而+3或+4点化全身，再给武器镶上2块+15力（或法）的石头并不是难事，这样就可以保证平稳效率地过渡到下一个阶段。另外，此装备市场出手速度快，淘汰后回收的钱折合起来，简直划算到偷笑。

（二）宠物篇

关键词：合体属性、攻击力。

其实选择宠物一方面配合着自己的职业需要，另一方面完全看个人喜好了。有人喜欢拉风的，有人喜欢各方面属性优的，"穷忙"们一般都没空去抓很多宝宝来比对哪一个更适合自己，所以普遍会看看攻略，选择能买起的够用的。只考虑升级，不考虑PK，打群架更是不用想。穷忙们可是没什么闲空去理睬那些江湖恩怨。一般来说召唤宠物都必须具备加血技能和优秀攻击力，中庸鬼火是首选。合体宠物首选水属性、高体力成长的。然后要看合体属性，加准确和身法为佳，双身法更是极品。目前主流选择是飞天虎。宠物铃铛尽量给加血宝宝选法高的，给合体宝宝选择生命高的。毕竟是陪伴你的亲密战友，不能太委屈它们了。

（三）升级篇

关键词：团队、效率、任务技巧。

穷忙族线上全部的时间几乎都会用来升级，虽然时间只有短短几个小时，但贵在稳定。这时，你需要花点钱去收几个天音铃，在世界上喊几嗓子，征召在线时间比较一致又等级相近的穷忙族们一起固定线路、固定人员，六人满队接同一种被动怪的任务刷。诸多经验证明，这是手动升级最快的方式。每周一至周四，邀好友一起团队作战，手动即可，使用元灵化身有点浪费（当然愿意花钱买舒服的除外），但是每天的元灵玉必须要领，为了给周末挂机用，而从周五晚上下班开始，是使用元灵化身的大好时机，一个三天的元灵可以挂满整个周末。只要放好药品，设置好，跑到任务地点，剩下的元灵替你做。这时穷忙族们不仅可以边看电影边享受升级乐趣，还可以挤出时间去户外休闲一下。

（四）赚钱篇



关键词：高级乾坤、魂石、象图、金红任务。

20级的普通乾坤实际上是很浪费时间的跑钱方法，不建议穷忙们做。但到了75级三清观的高级乾坤就不一样了，你可以自己在诸多任务中选择你最容易完成的。最效率的方法就是开一个小号，建四个女性角色，分别用可以飞行的男号带到三清观的平台上，把大号平时打到的乾坤物品按自己习惯的排序方式放在四个小号身上。做任务的时候就随便开一个号在旁边，接他身上有物品的任务来做，三轮乾坤120J用不了半小时就可以搞定。升级打怪经常可以打到同级别的装备，不要浪费去长安领元灵玉时顺路把它分解成魂石，2Y一个很好卖。刷参修任务很容易得南蛮巨象拼图，找个小号存起来换三天的元灵化身，自用出售都很不错。最后要说的就是"金红任务"了，也就是正果任务和八十一难任务，每次就算跑跑腿也会有很多钱拿，一定不要放过。75级以前基本上都靠这两类任务来积累财富了。

以上就是笔者及"穷忙"朋友们的口袋心得，即使不花很多钱，我们一样快乐玩转。免费时代，我们同样享受游戏精彩！P

如果您对于完美时空的游戏产品《口袋西游-蓝龙》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！我们的联系信箱是：xypm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

继《新魔界》《生肖传说》成功上线后，上海鸿利数码（金酷游戏）乘胜追击，2008年4月末正式发布并推出第三款新作《诸侯》。全新的架空历史大作，争霸型国战网游《诸侯》，将带领人们抵达属于诸侯的时代，诸国战争即将一触即发！

一直以创意著称的金酷游戏，作为民族网游的一面旗帜，其新开发的游戏《诸侯》自然是受到了来自各个方面的关注。“王侯将相宁有种乎？你也可以在游戏中做掌控天下的诸侯！”仅仅是口号就已经让听到的人热血沸腾起来了！

虽然《诸侯》还没有面对玩家开放测试，但是笔者已经在金酷游戏体验过公司内部测试版的《诸侯》了哦！虽然只是公司内部测试的版本，但是管中窥豹，可见一斑，笔者已经被其所深深的吸引了哦！下面就讲讲笔者短暂的体验《诸侯》公司内部测试版的一些感受吧！

《诸侯》的背景与故事

《诸侯》的故事架空在中国商、周、汉时期，配以厚重的国风舞台，用唯美的奇幻风格再现东方战国烽火乱世的一面。古语有云，窃钩者诛，窃国者为诸侯！狼烟四起，诸侯争霸。诸侯两字，涵括了多少炎黄子孙的热血与梦想。《诸侯》将为玩家重述中华民族的历史沧桑，成就玩家争霸天下的诸侯梦，引领玩家进入中国历史最热血激昂的时代！



《诸侯》的画面

采用了水墨写实风格的画风，充满了浓郁的中国气息。《诸侯》以水墨这种中国特色的美术风格来表现中国历史上最热血的年代；以写实的手法来真实再现中国的历史！



《诸侯》的游戏画面，主要以唯美写实为主，古典风韵浓厚，贴近史实，各种城市与地图场景都建立在实际的九州地图之上，让人有种亲切感。各种角色人物和NPC的建模都以真实为主，基本没有夸张元素，人物造型会根据装备不同的道具而改变。场景中，各种飞蝶，流水都有动态效果，精细之处，值得赞叹。游戏中的各种怪物都有其独立形象，各张地图怪物都不相同，让玩家没有审美疲劳感。游戏大地图居然是一张水墨上水画，让人眼前一亮。

《诸侯》的操作

简单！爽快！快捷！这些赞美之词用在《诸侯》的操作上没有一点点的夸张之处！只有体验过《诸侯》的人才能明白简单游戏的快乐！

《诸侯Online》采用一键走遍天下的简练操作模式，人物行走，与NPC对话，普通攻击，都用鼠标左键操作，甚至与玩家交互都可以采用点击对方头像的下拉菜单完成，也就是说，鼠标左键可以完成游戏中绝大部分操作。

在游戏画面底部的快捷栏，可以对各种技能和药品进行快捷操作。各种设置面板，如装备面板，技能面板，组队面板等，都有其对应的快捷键。



另外游戏中集成了自动寻路功能，按M键打开大地图，通过点击人物可以自动到达地图的任何角落，在任务面板中，甚至可以通过点击任务目标，直接到达NPC或需要击杀的怪物位置。如此简练之操作，免去了玩家的寻路之苦。

游戏战斗也十分简单，通过系统提供的锁怪功能，可以直接锁定攻击的怪物，再通过技能快捷键，可以十分迅速的完成战斗。游戏提供了弹出式帮助提示，当玩家进行某样操作的时候，系统会自动弹出提示框指导玩家操作。另外游戏也提供了索引式的帮助系统。

《诸侯》的职业、装备、任务、副本、副将等

画面与操作是游戏的第一感受，所以即使在短短的几十分钟内也给笔者留非常深刻的印象！但是同样由于时间的限制，《诸侯》的职业、装备、副本、任务等其他方面笔者未能有太深入的体验，但是也有一些不错的心得哦！

《诸侯》的职业有三种，相信大家都知道吧！但是，当玩家等级到达55级的时候，会出现不同的进阶职业哦！每种职业都有2条分支进阶路线。这样一来，55级以后大家就会有6个不同的职业！



《诸侯》装备系统再次让笔者感受到了什么是游戏公司的敬业精神！每十级一套装备，6个职业加起来，《诸侯》有着数千套不同装备！这仅仅是一个方面，《诸侯》中装备的属性也非常之多，总计有数十种完全不同的属性。如此一来，《诸侯》中的装备几乎是无穷无尽的！

《诸侯》的任务与副本系统也非常有意思。《诸侯》的任务分为主线任务，支线任务、每日任务以及副本任务等，大量的任务保证了玩家们升级的路上绝对不郁闷！《诸侯》的副本非常多，从20多开始就有副本可以进入了，不过每天进入的次数是有限制！

副将系统可以说是《诸侯》的一大特色！玩家在20多级完成任务之后，可以获得自己的第一个副将，当然大家也可以通过副将商店来购买副将！副将可以穿着装备武器，会自己顿悟技能。副将可以说是玩家的一个绝佳助手！

限于游戏时间，笔者虽然没有更加深入的接触《诸侯》，但是笔者可以断言：在新《魔界》和《生肖传说》之后，金酷游戏将用《诸侯》再创一个辉煌，2D游戏的巅峰之作绝对名不虚传！P

曾几何时，转生对于笔者来说还是遥不可及的梦想，那意味着强大的实力，新的开始，以及终于可以拥有华丽的转生武器！记得以前曾见过一位女性元素双刀，身披3D三文甲，手持魑魅环，一身紫气环绕，端的是惊艳无比。从此便有了练个元素双刀的念头，可一直因各种理由没有练成。一次巧合终于抓住了一次体验转武的机会，毅然选择了渴望已久的元素双刀，除了一解心中的结，更因为它的名字——无常。一刀挥出，刹那无常，光华漫天，万相寂灭，这才是我心目中彪悍的女游侠。

《刀剑·英雄》华丽转生武器面面观



进得游戏，屏幕上的女游侠一身80紫劲装，手中无常猎猎而舞，紫气萦绕，煞是好看。笔者等不及地跨上职业坐骑雪刹，在南郡城里一阵狂奔，身后拖出一串长长的紫色光圈，引来惊叹无数。拉风完毕，就该体验它的实用性了，毕竟它是一件兵器，除了美仑美奂的外观，更重要的是它具有的杀伤性。

首当其冲就是望乡那些可怜的牛牛了。每个地方都一样，望乡的牛除了仙，就是无人问津的主。当我一身华丽、毫无顾忌地现身那不毛之地后，牛牛们便似疯了一般，紧随着我，并时不时地来上一记熊抱。2转98级的我，岂能怕这些，面对牛群，轻松地甩出十几下漫天，然后这个世界就清净了，只留下牛虻无数。我潇洒地收起无常，祭出雪刹，飘然而去。

下一个目标，嘿嘿，屠人。听说元素是紫套的克星，无常应该就是克星中的克星了吧。矿区隐约传来打斗之声，循声而去，一群衣着光鲜的人正在虬岩洞混战着。有穿55紫的转生大妖、80紫的仙、转生套的人刀，还有50人王的双刀等。哈，正好可以给我试刀用。我悄悄的靠近，想来个一击必杀，然后全身而退。但还没等我走近，便有人已经发现了我，喊一声“群欧记者了。”一群人停止互斗，举刀向我冲了过来。

我转头便跑，但那大屁股妖更快，一下把我给坐晕了，还有那可恶的女人刀，上来就是两下破军，去了我不少血。我连连大喊“停！”，他们才倏地住手，一脸惊愕地望着我，我讪讪而笑，说“我没带红。”

那人刀见我加满了红，又一个破军向我冲来，其他人也跃跃欲试着。我一看慌了神，急喊“停，停，停。”顿了一下又大声嚷嚷，“我是来试刀的，你们好歹也配合下。都站好，让我来打，统统不许还手啊。”





转过头，指着那大妖的鼻子，“对啊，就是你，第一个来试试我的无常吧。”说完拉开架势，举起无常，向他劈头盖脸地打了过去，一边嘴上还说着，“不许还手也不许挡啊。”那妖果然听话，让我一个小七连轻松完成。一个漂亮的自由后仰翻身落地后，发现那妖依然一身完好地立在那里，向我咧了咧嘴，并做了个“V”的手势。我狂晕，谁不好选，偏偏选一个皮粗肉厚的大蛮妖。

不管了，趁大家不备，闭上眼猛使出了一气化三清。四周一片寂静，可想象中的惨叫声一下也没传来。我有些懵了，抓住站最近那个还有小半血的双刀，“你好歹也叫出一两声配合一下嘛。”那双刀还真懂事，马上发出“啊啊”两声，就躺到地上装死尸，闭上眼前还对着我猛眨几下。“一点专业精神都没有。”我说着从他身上恨恨踩了过去，就立刻传来他杀猪般地嚎叫，我这才满意地点了点头。那些围观者也发出“吁”的一声，大大松了口气。

二转98级的元双刀竟然秒不了人，有些郁闷，或许是那些人等级太高血太厚吧，但更重要的是，这号穿了一身高筋骨的80紫套，还有无常本身又有力量需求，使得此元双不再是那么纯正。还有就是此无常是残残组合，相比见到的另两把无常，属性差了不少。

除了攻击上的差异，杀人专用属性附加伤害上差别大得可怕，我的是附伤6，而下面的是附伤16。再则就是吸1和吸3的区别，这对缺体少血的元素双刀也显得非常重要。

深绿乾坤刺和72暗金魑魅环的比较：

光论攻击力，抛开深绿是否练得好坏不说，可以看出，无常不论是残还是全的都和深绿刺不相上下。在体形伤害和附加伤害上更是平分秋色。深绿多了个燃烧和锋利，但无常有生命上限，特别是下面两把更在吸方面比深绿多了2点，这是相当诱人的属性，相当于平白地多了一个天相或摩诃。

再看72暗金魑魅环，除了那绚烂夺目的光华，其它实在无法与无常相提并论了吧。所以说，如果是全的配件，那无常的攻击还是相当可观的，而且外观绚丽多彩，这点更是任何武器望尘莫及的。在绿武依然那么遥不可及，且打造费用又如此之高的前提下，转武实在是一个不错的选择。随着游戏版本的不断更新，相信转武和大家的距离会越来越近，人手一把转武将不再是梦，期待ing…… P

读者俱乐部 大众软件 奖

12月《开心》公测 Cute花花世界抢先曝

网龙网络有限公司年度Q版网游大作《开心》12月将全面开启公测，备受广大玩家关注的期待网游讲揭开其神秘的面纱。在2008 ChinaJoy年度优秀游戏评选活动上，这款网龙精心研发的Q版网游作品成功跻身金翎奖“最受玩家期待的十大网络游戏”。本次试玩评测，我们就选择了这款极具东方仙侠风格的网游，看看作为倍受玩家关注的Q版回合制网游，《开心》到底能玩出什么不一样！

第一印象：轻松活泼，全新靓丽风景

进入《开心》就能感受到游戏出众的画面效果。尚未进入游戏场景，登录界面就给人耳目一新的感觉。鼠标划过之处，按钮有跳动的特效，界面的整体效果流畅活泼，精致的细节处理成为《开心》带给我们的第一印象。

《开心》的登录界面让我们首先感受到了它与很多网游画面的不同之处，以往的游戏大多画面灰暗，而《开心》的画面却是亮丽多彩，让人有眼前一亮的感觉。外部场景不再仅仅是一个陪衬，而是成了一幅幅如诗如画的风景。

接下来是门派的选择，在《开心》中，目前共有密宗、望月、修罗、蓬莱、蜀山共五大门派。基本上都取自中国古典的仙侠小说，使人自然而然地产生一种亲切感！游戏中开放了“英少侠”“玉美人”“撼山客”“顽皮豆”和“乖乖女”五种人物。在创建人物时，感觉人物形象都很特别，不管是从角色的装扮、还是人物造型都显得十分可爱。而脚踏五朵彩云的方式，把整个选择界面衬托的如仙境一般。

视听感受：道风侠骨，一派修真景象

经历过人物选择和一些设定后，就开始进入游戏了。在新手村出现后，发现游戏的场景与登录时的绚丽如出一辙，独特的2.5D场景下，场景中任何事物的细微之处都得到非常好的表现。当置身于游戏中时，我们能感受到游戏里人物行走时扬起的尘土，奔跑在草地上飞溅起的青草叶子，建筑物棱角分明而且边缘柔和，石板上龙飞凤舞的雕刻……注重细节表现力，已经成为我们进入游戏杀怪战斗前对《开心》的印象。

开始游戏，音乐也会如影随形。《开心》的音乐算不上天籁，倒是能让人感受到游戏音乐设计中难得的清新脱俗。笛子、古筝等音调的运用与仙侠古典风格相得益彰。不过目前游戏的音乐数量感觉还没有丰富起来，希望正式公测后这股中国音乐风能在《开心》继续下去。





特色亮点：可爱仙宠，别具搞笑情节

《开心》花花世界中有5种人物形象，虽然没有拿到足够的测试账号将每个角色都体验一次，不过在游戏里能看到各角色的具体表现，角色之间统一的特色是“可爱”，而典型的形象划分又让人物特征惟妙惟肖。测评期间，我们选择了可爱的乖乖女人物形象，当看到顶着中国娃娃头，摇晃着大脑袋在游戏里蹦来蹦去的大眼睛娃娃时，一种经典复古的感觉油然而生。



建立角色后，系统就自动让选择一个人形主将，起初还觉得带个人当宠物，总觉得怪怪的，可真正进了游戏后，才发现原来除了超Q的人物造型，《开心》还有大量“卡哇伊”到让人爱不释手的宠物可以抓获，在测评进行的几个小时内，我们抓到了超过20种可以成为宠物，其中包括了野兽、海怪、野鬼、人形怪，甚至神仙都能抓。看着一个个可爱到劲爆的怪物在面前晃来去搞怪，害得我们真是心痒痒啊，一路狂抓下来，再从牢笼里放出来，轮流溜达，到最后怪没打几个，经验没得到多少，宠物倒是抓满一箩筐，不过那感觉真是爽啊。

战斗体验：绚丽多姿，逼真震撼感受

为了感受花花世界的战斗模式，我们在测试期间大部分时候是在野外晃荡，着实体验了一番游戏的战斗场面。进入回合制战斗后，我们发现战斗场景会跟随周围的环境而相应变化，草地、沙滩、海水……此外，战斗场景中还增添了许多点缀，椰树、远山、贝壳……3D的战斗场景让玩家即便是在战斗中，也同样可以转换视角，三百六十度全方位欣赏风景，这些细节之处，都让战斗场景变得更加华美。

测评总结：

《开心》给测评组同仁留下了深刻印象，出众的画面效果、细腻的场景表达和丰富的细节设计，都让《开心》相比过去的Q版网游呈现出更为丰富多样的玩点。而一如游戏描述的那样，在多彩的游戏风格下，《开心》营造出Cute味十足的花花世界。2008年12月《开心》即将公测，所有玩家都将一同感受到Cute花花世界的乐趣，让我们拭目以待吧！ P



经典回归 重铸辉煌

——《信长之野望Online》重新运营

■本刊记者 蓝星



2008年11月12日下午，北京中荣巡游网络科技有限公司与株式会社光荣在北京天伦王朝饭店联合召开新闻发布会，共同宣布《信长之野望Online》在国内重新开始运营，定于11月13日正式开始公测。

中荣巡游公司总经理时睦嘉、光荣公司会长伊从胜、“野望Online”游戏制作人藤重和博等出席本次发布会并先后发言。时睦嘉总经理首先对游戏在内测期间的良好表现表示满意，同时指出随着国内网游市场的不断成熟，玩家对网游自身品质及客服等必将提出更高要求，中荣公司希望通过代理《信长之野望Online》《大航海时代Online》这样的高品质游戏，积累和发展核心用户，提升公司的实力和影响力，与中国网游市场的整体水平共同提高。

伊从胜会长在发言中表示，对于“野望Online”在中国重新运营充满期待，对合作伙伴中荣公司在《大航海时代Online》运营中的表现赞赏有加。同时他还表示，光荣公司愿意进一步加强同中国游戏厂商的合作，之前宣布与中国游戏厂商共同制作开发的中国神话背景MMORPG，已进入实质运作阶段，感兴趣的玩家可继续关注。

接下来游戏制作人藤重和博对本次运营的“野望Online——破天之章”进行了全面介绍。在这个版本中，新增“倾奇者”职业及玩家可开设个人独有店铺的“乐市乐座”系统。为照顾新手玩家，游戏增加了称为“隐村”的新手区域，让新手玩家可以尽快地融入游戏中。同时，“破天之章”还加入高级副本地图以满足老玩家的探索乐趣。

中荣公司宣布，公测将使用网通、电信双线线路，让原本分隔南北的玩家可在同一游戏世界并肩作战。收费模式方面，游戏将采用月卡、点卡及周卡三种形式，其中月卡定价为60元，其他模式的收费价格稍后公布。

发布会后，游戏制作人藤重和博接受了本刊及其他相关媒体的共同采访，就玩家关心的诸如游戏本地化及保持自身特色、对游戏中作弊行为的处理，及如何进一步听取中国玩家的意见让游戏更出色等问题回答了记者提问。P



晶合热点

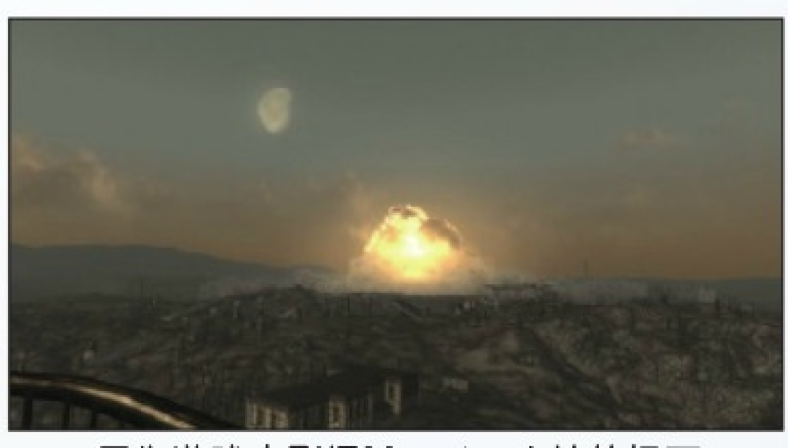
第二届中国电竞产业国际峰会召开



与会领导一同宣布会议高峰论坛开幕

2008年11月17日，由中国国家体育总局、中华人民共和国新闻出版总署联合举办，由美国暴雪娱乐股份有限公司鼎力支持并冠名，由《电子竞技》杂志承办的“第二届中国电子竞技产业国际高峰论坛”在北京铁道大厦隆重召开。论坛主题为“加快电子竞技产业化进程，提升中国电子竞技国际影响力；加强全球范围业内交流、打造具有中国特色的电子竞技体系”。本次论坛是历史上最大规模业界相关人士出席的全球性电子竞技高峰论坛。中国国家体育总局副局长王钧、中华人民共和国新闻出版总署副署长孙寿山出席会议并致辞。出席会议的还有中国奥委会副主席何慧娴、中国科技新闻学会理事长焦洪波、中华人民共和国新闻出版总署科技与数字出版司副司长寇晓伟等有关部门的领导同志。中国奥委会副主席何慧娴在会发表主题为“中国电子竞技产业化进程中面临的机遇与挑战”的重要演讲。同天下午，还举行了“中国电子竞技五周年颁奖仪式”，共颁发中国电子竞技优秀运动员、教练员、裁判员，中国电子竞技优秀媒体及优秀外置设备、中国电子竞技产业推动奖等六项大奖。中国电子竞技优秀运动员由著名星际选手罗贤、著名FIFA选手杨树超获得，《电子竞技》杂志及丹麦Steel Series分别荣获“中国电子竞技优秀媒体”及“中国电子竞技优秀外置设备”奖项。本次颁奖仪式最重要的奖项“中国电子竞技产业推动奖”由暴雪娱乐公司获得。

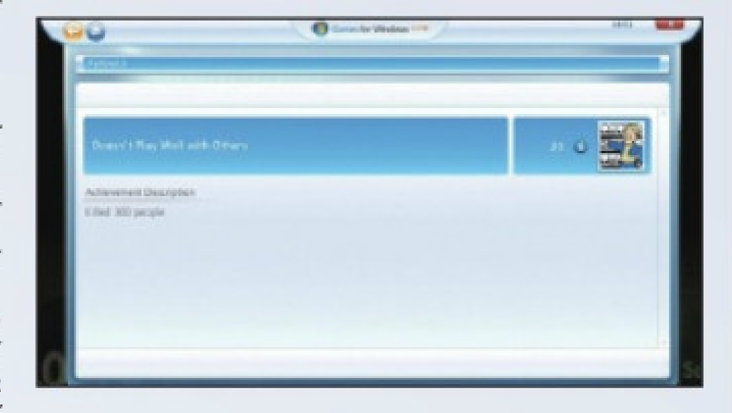
《辐射3》日版将更改原子弹内容


图为游戏中引爆Megaton小镇的场面

据悉，定于2008年12月4日在日本出版的X360版《辐射3》中，将有部分内容做适当调整，以照顾日本玩家的心理接受力。其中包括Mr.Burke交给主人公的引爆Megaton小镇中心的原子弹哑弹的任务，更改微型原子弹发射器Fatman（它使人联想到投掷在长崎的原子弹Fatboy）的名字。一些人类和Ghoul的肢体粉碎动画将被删除以达到可送交评级的标准，不过其他动物的肢体粉碎动画不会取消，尸体数量、流血多少、人肉块组成的血肉模糊的包裹数量也不会被减少。

微软进军游戏数字发布平台

微软负责Games for Windows Live业务的Chris Early近日向记者确认公司准备在GFW Live的基础上推出面向PC平台的Live集市（Live Marketplace），意在挑战Steam等当前业界流行的数字发布平台。微软同时还宣布GFW Live将迎来重大更新，除界面有所改进外，最重要的就是Live集市将支持视频、试玩、游戏DLC下载，该特色将于两到三周后与用户见面。鉴于Steam平台目前还不支持付费DLC，所以微软期望用Xbox Live平台业已成熟的DLC下载、分成体系讨好PC平台的开发商及用户。比如PC版《辐射3》在Steam平台也能买到，但GFW Live可独家提供该作的后继DLC，这应算是该平台的优势之一。微软还表示该平台将得到Windows 7支持，并内建大一统格局的数字版权管理，可避免当前众发行商各搞一套的混乱局面。



Activision Blizzard第一财季亏损



在正式合并为一家公司之后的第一个财政季度里，目前世界上最大的第三方游戏发行商Activision Blizzard在3个月中挣了7.11亿美元。但遗憾的是，在这一财季中，该公司依然有高达1.94亿美元亏损。Activision Blizzard总裁Bobby Kotick在报告中指出，《使命召唤4》《吉他英雄——史密斯飞船》《吉他英雄——巡回演出》《魔兽世界》和《星球大战——原力解放》等几款游戏，是创造该季度收入的主要功臣。报告还指出，Activision Blizzard季度收入的42%来自于大规模多人在线联机游戏，也就是我们常说的MMO，其实也可具体到一款游戏身上，不用猜也知道就是《魔兽世界》。另外42%来自于以家用机为平台的游戏作品，其中仅Wii游戏所获得的收入就以13%的比例独占鳌头，随后是NDS，为Activision Blizzard创造大约10%的销售额。这一点其实也不难想象，之前NPD就曾经公布，《吉他英雄——巡回演出》是7、8、9三个月北美地区销量最高的NDS游戏。展望未来，Activision Blizzard希望目前的这个财政季度（截止到12月31日）赢利状况能有所好转，根据是《魔兽世界》新资料片《巫妖王的之怒》即将发售，而《使命召唤——战火世界》及《吉他英雄——世界巡演》无疑也将为公司获取大量收入。尽管有如此多的热门作品，但公司总裁Kotick在报告中依然预测年底圣诞假期将会遭遇前所未有的萧条。

网龙公布2008年度前3季度业绩

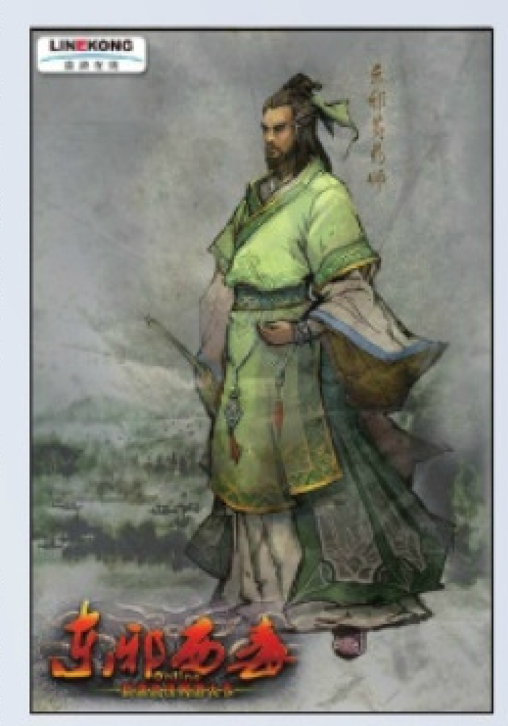
11月17日，网龙网络有限公司宣布截止2008年9月30日、未经审核的前3季度业绩。2008年度前3季度，网龙收入约为人民币4亿5950万元，与去年同期的4亿5330万元相当。前3季度毛利约为人民币4亿980万元，净利润约为人民币1亿6620万元。2008年以来，为实行网游研发和运营核心竞争力的发展战略，网龙持续投入大量资源加强开发和运营团队，以期及时推出新游戏和其升级版本，促进未来的增长潜力，并加强集团在中国及海外的营销活动及分销渠道。网龙主席刘德建先生表示：“作为全球日新月异的互动娱乐行业中的重要一员，我们始终贯彻加强核心游戏开发及营运能力的策略。尽管全球金融危机导致宏观经济环境不稳，我们相信鉴于网络游戏行业的反循环特性及较为低廉的娱乐消费这一特点，公司业绩并不会受到影响。凭借强大的游戏发展能力及专利游戏产品，我们已为未来持续及长远发展奠下稳健基础。”



晶合新作

蓝港在线将推《东邪西毒》

11月11日，网络游戏运营商蓝港在线正式宣布成立珠海子公司，并正式开始着手研发武侠类网游《东邪西毒》。据蓝港在线介绍，该游戏采用自主研发的新一代引擎进行制作，力求反映出浓郁的武侠气韵，加入宏大的内容系统，让玩家能体验到中华文化的博大精深。据悉，《东邪西毒》设有东邪、西毒、南帝、北丐和中神通五大门派，每个门派又包含多个职业。蓝港在线副总裁廖明香表示，《东邪西毒》的研发团队具有深厚功底，公司对该游戏也寄予厚望。蓝港在线此前拥有《新倚天剑与屠龙刀》和《问鼎》两款代理运营的网络游戏，并将于明年推出《西游记》《佣兵天下》和《夺宝兵团》3款自主研发的网游。此次，随着珠海子公司研发的《东邪西毒》公布，蓝港在线的产品线已扩充至6款之多，其中包括武侠、历史、神话、魔幻、休闲等经典网络游戏题材。



《东邪西毒》中的黄药师原画设定

《魔兽争霸4》开发团队参与开发《星际争霸Ⅱ》

国外媒体在采访暴雪现任Blizzard游戏设计副总裁Rob Pardo时问到关于《星际争霸》即将推出二代续作了，是否意味着未来是否考虑《魔兽争霸》也将推出续作的时候，副总裁Rob Pardo十分肯定的说：“是啊，当然有机会！”目前算得上即时战略游戏的始祖游戏《魔兽争霸》，自上市以来已发售到第三代《魔兽争霸Ⅲ》，而每当Blizzard的游戏开发小组研发出一款成功大卖的游戏后，他们会把这次的成功经验带到下款作品上，也就是为什么Blizzard持续不断的创造出一款又一款的游戏大作。Rob Pardo表示，若这次真的确定要做《魔兽争霸4》，《星际争霸Ⅱ》开发小组绝对会一同参与制作这款



大作，在为期不久的将来，他将决定结合开发小组与公司的领导多项细节。Rob Pardo接着表示："我觉得我们成长为一家公司，着重点该在游戏的决策上，而不是由这么多的商业考虑来决策它，确实因为如此，《星际争霸》的问题也随之浮现。若今日我们不开发《星际争霸》，改而制作其他类型的游戏，我们也确实创造了即时战略的战场雏形，当每个人都觉得它是款成功的游戏时，却也给我带来一些问题，例如为什么要做《星际争霸》之类等；不管题材是否为魔兽相关事物，我们热爱宇宙，也因为这点子让我们获得令人惊讶的成功，若时光倒回，我们是否会做《星际争霸》？可能会，也有可能不会。"

Battlefield Heroes年初回归



2008年11月14日晚，EA最新FPS网游Battlefield Heroes（暂译《战地英雄》）北美及欧洲封测结束，游戏将暂别玩家，并暂定2009年初再次开放Beta测试。具体开放时间敬请留意官方告知。在接下来的日子里，EA DICE将参考Beta测试玩家所提出的宝贵意见，进一步完善游戏平衡性，修正Bugs并从整体上来提高游戏的品质。同时，EA DICE还将集中精力对网站后台进行改进和更新。这将包括网站本身的维护、玩家道具的管理、收集每次游戏的结果以进行玩家配对等各方面大量工作。作为EA最新网络游戏，《战地英雄》是一款完全免费的卡通风格的FPS网游，画面设计趣味盎然，游戏操作几乎适合所有水平的玩家。游戏不仅易于上手，更拥有丰富的自定义角色设置和全面的网络游戏特色。游戏内置自动配对系统以保证水准相近的玩家配对游戏，以保证游戏的公平性。游戏由EA DICE制作，免费下载、免费游戏、道具收费，没有任何门槛，现在所有人都有机会成为战地上的英雄。《战地英雄》将于2009年在包括日本、新加坡和泰国等亚洲各地推出免费下载的PC版本。欲了解更多游戏信息，请访问www.battlefield-heroes.com。

《街霸4》发售日最终确认

CAPCOM正式宣布家用主机版《街霸4》将于2009年2月17日在美国上市，PS3 版本与Xbox360 版本将于同日登场。另外，《街霸4》家用主机版本欧洲上市日期为2009年2月20日。《街霸4》为对战格斗游戏《街霸》系列全新续篇，以全新3D绘图技术搭配2D格斗系统，细致呈现独特的角色造型与动作，游戏除保留玩家熟悉的角色与成名招式外，同时也加入众多的新招式与攻防要素内容。《街霸4》大型机台版本于今年夏季在日本推出，至于PC版，官方并未公布具体发售日，照之前的讲法是将与另两个版本同期上市。





晶合快评

梦幻的合并？

■本刊记者 生铁



光荣（Koei）公司，一提到这家日本游戏企业，那可以说是整整一代玩家心中的偶像，在游戏视觉效果匮乏的年代，光荣的历史游戏以极其优良的画面、丰富的内涵和绵长沉郁的气氛，陶醉了大量玩家。至于Tecmo公司，没有一个经历过FC红白机时代的玩家会不知道《忍者龙剑传》这个游戏系列，它那集科幻悬疑与魔幻为一体的世界观、在8位机时代达到不可思议程度的剧情诠释，都给人留下了深刻印象。在街机厅长大的人，更不可能会忘记Tecmo的标志。

而在新时代里，两家企业也没有辜负玩家的期待。光荣的《真·三国无双》，Tecmo的《死或生》，它们都能促使一些玩家最终决定拿出钱来购买哪一款游戏主机。在截稿前，我们得到了光荣与Tecmo公司合并的消息，两家公司正式确认将于2009年4月1日合并为Koei Tecmo公司。2009年1月26日将召开两社社长的正式承认合并发表会。合并后光荣与Tecmo将以1股对0.9股的价格合并股份并联合上市。此前，Tecmo曾拒绝Square Enix提出的合并计划。

对于合并原因，官方的说法是为了应对日益惨烈的游戏市场竞争，"优化财务体制、强化公司活力来提高盈利、并强化经营管理机制、创造世界一流的娱乐软件公司"。而实际情况是Tecmo公司由于战略决策的失误，已有两年陷入运营亏损的泥潭。今年6月Tecmo王牌制作人坂垣伴信的辞职，则是这一实质的表面爆发。在他辞职的第二天，Tecmo公司的股票开盘就跌停。

而Tecmo选择被光荣并购，原因很多，两家公司高层之间的私交相当好。

合并后的光荣Tecmo株式会社把经营基本战略概括为4个主要方面，即全新互动娱乐内容制作、跨平台化进一步展开、全球化推进及经营资源分配的最优化。新的光荣Tecmo株式会社将把经营领域确定为六大项事业。其中家用机业务注重于符合国际市场竞争力的产品，而在线游戏业务、手机游戏业务、传媒业务都是双方企图进一步拓展领域的业务。除此之外还有将两家公司的人气作品逐步向柏青哥、柏青嫂等游戏领域推广的SP业务，及与两家公司各自作品相关联的业务用娱乐设备及相关设施开发、家用游戏业务宣传推广及相关产品贩卖等娱乐业务。

反正，原汁原味的《忍者龙剑传》和《死或生》，我们是不打算再玩了。那么光荣呢？它以后还会推出《三国志》和《信长的野望》这两大历史正剧系列的后续作品么？我们不得而知。我猜可能很多人无法想象没有光荣《三国志》的世界，将会是个怎样乏味的世界。

类型：射击　制作：1C Company
发行：Action Forms Limited
上市日期：2008年第4季度
推荐度：★★★★

雪域危机——沉睡
Cryostasis: Sleep of Reason

■北京 萌萌

惊悚元素的第一人称射击游戏近年来颇受市场青睐，像F.E.A.R.、BioShock都赢得了良好的口碑和销量。这些游戏在传统FPS领域里完善了游戏环境的逼真和营造出来的紧迫感，也展现了令人咋舌的艺术表现力，除去让人绷紧神经的视觉手段外，它们也具有一个完整的、充满戏剧冲突的情节线。这几年俄罗斯开发商的势头很猛，在模拟类、战术类、动作类游戏的高歌猛进中逐渐成为PC游戏领域中不可忽视的新军，这次俄国开发商Action Forms有意在惊悚射击游戏中分得一杯羹，他们带来了充满冷冽气息的《雪域危机——沉睡》，如同是混合了BioShock、The Thing的伏特加酒，纯粹的干烈和刺激。



冰冷的钢铁

显然也有超自然的怪物

故事发生在北极圈，那是在1968年的北极，一艘俄国核动力破冰船在一个巨大的冰洞中搁浅了，动弹不得。尽管这艘船身负使命，也只能困在冰牢中，任由甲板上的船员陷入北风的怀抱。我们的主角是个气象学者，他名叫Alexander Nesterov，在这样的逆境中，他不得不一边面对残酷的气候，一边面对神秘的死亡事件独立撑下去。不过Alex并不是完全被动的牵线木偶，他有一种了不起的“灵魂回波”能力，就像是改编自恐怖小说大师斯蒂芬·金热门电视剧集《死亡地带》的男主角乔尼一样，Alex也可以发动某种通灵能力来探查对象在死亡前最后看到的状况，甚至他还可以藉由这种能力回到事情发生前的瞬间，扭转一切。

这部游戏再续了恐怖生存类射击游戏的血脉，密闭的冰冷环境，恶劣的生存条件，还有突如其来会吓人一跳的各种小伎俩。在游戏中，玩家始终要面对的一大敌人就是寒冷的天气。要生存下去，就要保持角色的体温，像是《失落的星球》一样，玩家需要不断在前进的过程中寻找热源，使自己不会倒毙在钢铁的囚笼中。当然游戏也不是一个单纯的生存类游戏，当你千辛万苦找到能够保暖和增加体温的宝贵资源后，你仍然要面对各种会对角色造成实体伤害的敌人。他们的穿戴表明自己都是这艘船上的船员，有些是为了生存变得歇斯底里的人；而另一些就不那么简单，倒像是死在北风中的冤魂在仇恨生者。在1968年不会有什么电浆突击步枪，不过加满弹鼓的波波沙也不是吃素的，足够Alex在这个险恶的环境下为自己撕开一个逃生口了。



游戏的设定原画

除去为了生存变得肮脏和血腥的搏斗外，前面说的“灵魂回波”也能挽救一些生命，解决你遭遇的一些困境。比如一个倒霉的水手被爆炸后的玻璃碎片所杀，Alex完全可以回到爆炸发生的瞬间将水手暂时拖走，救他一命。在不断解救船上的同事过程中，玩家也会层层剥离故事的枝蔓靠近真相的核心。

游戏的视觉效果同样令人印象深刻，灯光摇曳，细节丰富的场景再现了混乱、冰冷、充满巨大绝望的无机质世界。北极的寒冷同样也被视觉语言渲染出来影响游戏的环境，冰雹雪花展现着真实的极地风貌，玩家的武器可能因为气温的原因结冰，更多的麻烦也在不断骚扰着闯入严酷世界中的人。

《雪域危机——沉睡》就这样带领玩家进入这个充满黑暗、冰冷和令人产生密闭恐惧的可怕旅程中，发现隐藏在呼啸北风后面的秘密。P



现在还有什么真正值得期盼的游戏？《红色警戒3》和Fall Out 3已经上市且不尽人意，接下来呢？等待《模拟人生》的第100个资料片么？等待俄国人作出《英雄无敌6》么？不，我们还有暴雪，我们还有《暗黑破坏神Ⅲ》。虽然到目前为止，人们还只能从陆续公布的资料中非常有限地了解这款名作，但哪怕只有一丁点DiabloⅢ的消息，也会让人迫不及待地想了解。下面，我们就循着这些新公布的线索，试着勾勒一下DiabloⅢ的面目吧。



《暗黑破坏神Ⅲ》风声传来

类型：动作角色扮演　制作：Blizzard Entertainment　发行：Blizzard Entertainment
上市日期：2009年3月　推荐度：★★★★★

■北京 龙吉

天堂与地狱的战争



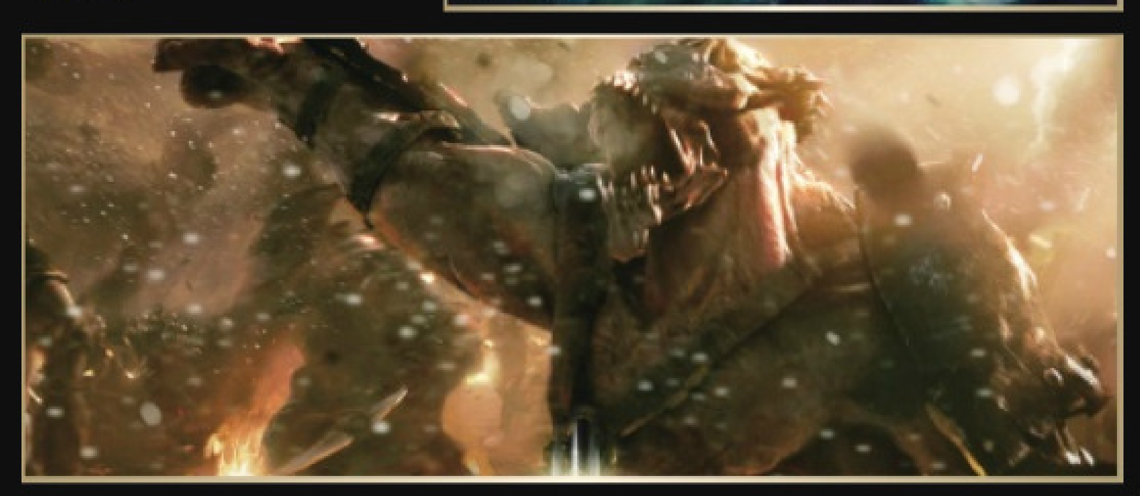
《暗黑破坏神》一直在讲述天堂与地狱之间的战争和阴谋，但玩家所处的角度既不是天堂，也不是地狱，而是被无辜卷入战争的人间。因此，玩家扮演的人类英雄在英勇和智慧的背后，永远有种挥之不去的无奈和无助。在DiabloⅢ里，人类继续生存在天堂和地狱间的夹缝里，充当天堂的炮灰和地狱的肉食。

《暗黑破坏神Ⅱ》中发生的战争已经成为20年前的往事，Mephisto、Diablo和Baal三大魔头已经被打败。但是，为保护Sanctuary世界居民而抵御天堂和地狱势力的世界之石已经被毁灭，战争留下的痛苦记忆和对灵魂造成的伤害久久难以抚平。当Deckard Cain回到Tristram大教堂的废墟，寻找仍然活跃着的恶魔们的线索时，一颗巨大的彗星从天而降，恰好落在当年Diablo进入人类世界的入口处。这颗带有黑暗血兆的彗星将各地的英雄们唤醒，他们为了挽救这个脆弱的世界，将再次与地狱对抗，甚至不惜与来自天堂的魔种一战。



在DiabloⅢ中，玩家将扮演5种职业中的一种，探索Sanctuary旧世界和新领域的同时，获得强大的装备，学习法术和技能，战胜数不清的恶魔，保卫Sanctuary世界免受恐怖力量的侵袭。







一场视觉盛宴



随着开发技术的进步，游戏的图像表现已经达到令人叹为观止的程度，而暴雪的神奇之处就在于它在这种情况下仍能超越人们的期待和想象。从发布的几段视频中我们可以看到，DiabloⅢ堪称一场视觉的盛宴。本代作品采用定制的三维图像引擎，通过细腻的细节处理和生动的特效表现出Sanctuary世界华丽的景象，在英雄和怪物的战斗过程中，物理效果表现得细致入微。你无法用单独某一部分的效果来阐述DiabloⅢ的画面如何出色，它最成功之处（也是暴雪一贯最擅长的）在于画面整体氛围的表现力。这包括场景风格的把握、人物造型的设计、贴图和用色的选择、动作的捕捉和搭配，以及动态光影的效果，DiabloⅢ不仅在所有这些方面都处理得当，而且将它们结合在一起后，成功塑造出一个活的Sanctuary世界。从二代开始，设计者就特别重视不同文化元素在游戏中的运用，这个原则在DiabloⅢ中得以继续体现。玩家将遇到来自不同传说中的景物，感受世界大文化的洗礼。在此，我们不得不惊叹于暴雪的美术工作人员，他们不仅需要具备美术技巧，同时还要了解很多美术工作之外的东西。





新旧职业都有突破

最先的视频里展示了DiabloⅢ中的两个职业——野蛮人和巫医，前者是二代沿袭下来的旧职业，后者则是新开发出来的。

野蛮人作为经典角色之一，一直担当最勇猛的职业，他们在战场上的身影最令人难忘。这支来自圣山亚瑞特巅峰的强悍民族，有着传奇般的背景。“我望着那被邪恶力量摧毁的山巅，我必须承认，这景象不可思议。然而我不能背弃我面前的一切。”因为那是亚瑞特山，野蛮人的故乡。



从目前已知的材料来看，DiabloⅢ中的野蛮人有了不小的创新，开发人员既保持了他们专有的特色，又有所突破和创新。目前已知的野蛮人技能有：

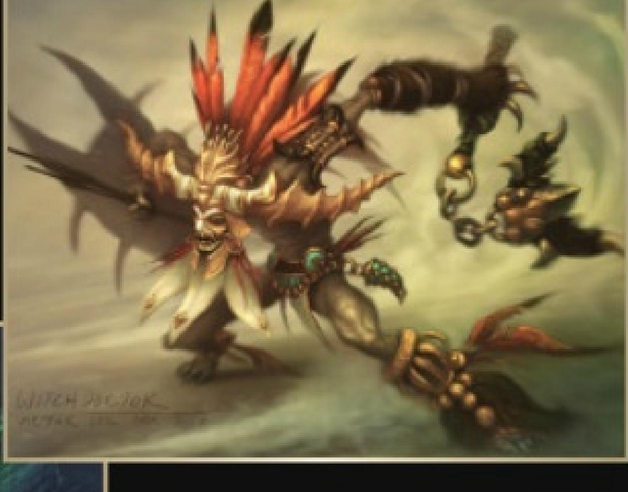
跳斩（Leap）：腾空跃起落地后攻击当前目标并对周围敌人产生震退效果。

震荡波（SeismicSlam）：由野蛮人发射出一股直线的冲击波攻击前方一条线上的敌人。

顺劈斩（Cleave）：横扫野蛮人面前180°敌人。

战争践踏（GroundStomp）：以野蛮人为中心践踏周围敌人造成伤害。

旋风斩（WhirlWind）：野蛮人的招牌技能，化作一阵旋风，卷入敌群，将敌人撕得支离破碎。



巫医是DiabloⅢ中首次出现的角色，他们有着神秘的过去和未知的将来。“绝大多数人都相信来自安巴鲁族群的巫医只是个传说，但我却在一场战斗中亲眼所见，连我自己都觉得难以置信！不过很幸运，我们在那场战斗中成了朋友，从此我知道，在他背后的是他的部族——The Trible of Five







Hills”。直观上看，巫医有些像2代里的亡灵法师，但从已知的技能里可以看到完全不同的特色：

虫群攻击（LocustSwarm）：向面前3个敌人施放虫群，目标敌人死后，虫群会以传染的效果感染周围敌人。

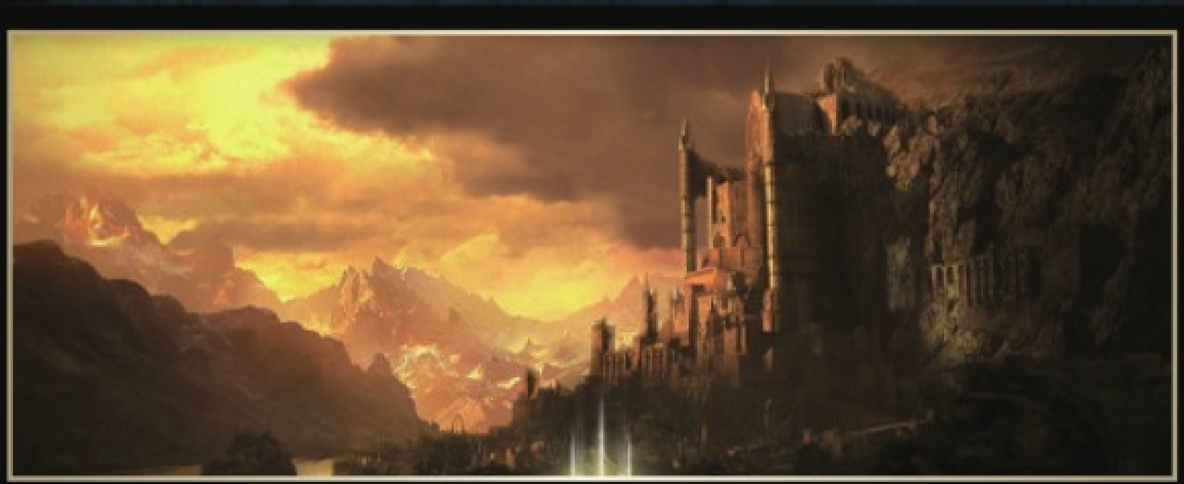
灵魂收割（SoulHarvest）：以巫医为圆心抽取周围敌人灵魂，使怪物一次性致死。

烈火炸弹（Firebomb）：向敌方目标投掷一枚烈火炸弹，造成以目标地为圆心的范围伤害。

群体恐惧（Horrify）：以巫医本身为圆心范围恐惧周围敌人。

群体混乱（MassConfuse）：使巫医施法方向群体敌人陷入混乱状态，敌我不分，相互攻击。

发展中的DiabloⅢ



关于DiabloⅢ的猜测，我们通常只能从直观的资料上体验，而游戏内部的革新与调整只能等到游戏出来之后才能有较客观的评价。不过在这之前，DiabloⅢ的主设计师Jay Wilson和两位首席设计师还是忍不住向人们透露了一点风声，他们所说的内容不是简单地从视频或图片上能看得出来的。

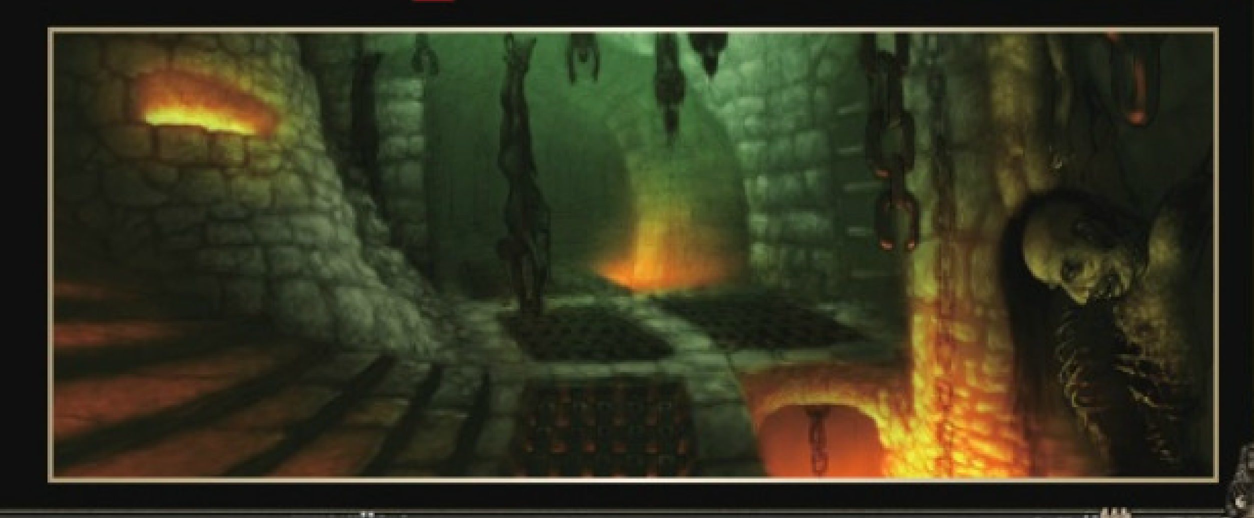
《暗黑破坏神Ⅲ》不会再有药水了！替代药水出现的是可通过打怪得到的生命恢复珠子。据设计者介绍，取消药水的理由是为了不让游戏中断。“我们不愿意让玩家们把时间消耗在喝药上。游戏中即使生命力低也可以边游戏边恢复。该状况使得即使怪比较难对付，玩家也可把怪给打倒。”开发人员希望的是玩家进行战略性的游戏。

作为一款单机游戏，DiabloⅢ最重视的就是游戏的可玩性和耐玩性，为此，开发人员强化了游戏随机性，包括随机地下城和探险系统。随机性可以说是《暗黑破坏神》系列最大的特色之一，它从一代一直延续至今。DiabloⅢ中的所有地下城将随机组成，NPC的位置、物品掉落率等都是随机决定，可以说随机无处不在。探险在任何地区都可以发生。例如，玩家去探险某个房子。虽然玩家第一次去的时候该房子是普通的房子，但再次去的时候该房子却有可能变成异教徒们进行仪式的场所，第三次去还有可能获得玩家所需要的马车。

相对于游戏内容的丰富，开发者依然坚定地确保DiabloⅢ在操作方面的简化，并称这是一款可以只用鼠标来玩的游戏。开发人员曾讨论过DiabloⅢ将继承原作的哪些部分，已经定下来的内容包括固定视角模式。虽然用第一人称或第三人称游戏可使环境感受更逼真，但那样就不可能光用鼠标玩游戏。“我们的目标是开发只用鼠标玩的DiabloⅢ。虽然可以使用键盘，但不用键盘也可以游戏。能使普通玩家容易上手，这才是我们的目标。”

到目前为止，关于DiabloⅢ的零星消息还有不少，例如：游戏不能对角色外表进行设置，只能选择性别；改善语音聊天功能添加到游戏中；DiabloⅢ发行时战网会出现更多功能；Boss设计和Boss战构成上受了不少《魔兽世界》《塞尔达传说》的影响等。这些消息大多都不是很核心的内容，只能用来给玩家作心理上的安慰。至于DiabloⅢ能否按时上市，没有人持太乐观的期望。P





今年的莱比锡游戏展上公布了很多早已被人遗忘的游戏续作，这中间也包括《神界》。2002年《神界》作为一款相当独特的Hack&Slash RPG出现在人们视线中，与一般的Hack&Slash游戏不同，《神界》拥有许多经典学院派RPG的特色，加上广大的世界、随机装备生成器和富有幽默感的剧本令人印象深刻，虽然中文版在XP系统下的Bug影响它的传播，但在当年少有的汉化游戏中，《神界》还是吸引了很多人的目光。很可惜，两年后的《超越神界》没能延续它的成功，批评多于肯定，随后这个系列就被越来越多主流的角色扮演游戏淹没。但比利时游戏开发商Larian Studios并没有放弃它，在今年的莱比锡游戏展上，Larian带来了《神界》的正统续作《神界2》，并在副标题里直接点中了续作的重要核心，玩家将扮演挣扎于人类屠龙者和化身巨龙的龙骑士两种截然对立身份中的可怜主角。

类型：角色扮演
制作：Larian Studios
发行：cdv Software Entertainment
上市日期：2009年第2季度
推荐度：★★★★

神界2——我乃是龙
Divinity 2: Ego Draconis

■北京 jhvh

《神界2》的背景仍然在Rivellon。1代中，玩家可以选择战士、法师和生存者3种职业成为预言中的拯救者，在一个明显恶搞甘道夫的智者指引下对抗2000年前的邪恶。虽然游戏提供了3种预设职业，但游戏的核心其实是技能点系统而非职业系统，玩家可以任意发展技能创造自己的角色。在本作中，故事的驱动性被放到第一位。首先，玩家的角色被放置到一个极具戏剧张力的位置，矛盾的两面，因为命运的安排和捉弄，主角被诅咒化为早先被自己极力猎杀的猎物。在Rivellon这个富饶美丽但又战事频繁的大陆上，前作中代表神的英雄成为命运螺旋中最先开始的牺牲品，在与复仇天使Damian的战斗中，我们的英雄被一个龙骑士杀害了，这引起众神的圣武士的愤怒，他们下令屠龙者开始追杀龙骑士来复仇。

随后的几年中，屠龙者们展开了规模庞大的猎杀活动。2代的出场，屠龙者们在一个早已破败的山谷发现了巨龙的踪迹，追捕随即展开。但是战斗没有按照计划中进行，很快屠龙者们发现自己被巨龙的神秘力量侵染，这种力量不仅能让这些人们施展奇特的能力，变身成为巨龙，同时也赋予他们独特的使命发现隐藏在Rivellon下的古代邪恶势力。

如同其他西方角色扮演游戏一样，Ego Draconis也具有深邃的职业和技能系统的特色，玩家可以根据自己的喜好来培养自己的角色。

但是本作中有一个相当独特的技能区别于其他游戏，那就是主角拥有读心的能力。很多时候，这项特殊的能力将赋予游戏任务丰富的开放性，比如游戏中一个猎杀地精的任务，NPC将提供这个任务，他告诉你每杀掉一个地精，带回怪物的心脏就会支付一笔赏金，玩家可以简单地应承下来去做这个任务，也可以用读心术查看NPC的真实想法，发现他并不是真想付给你足额的赏金，那么玩家可以干脆甩掉他，直接找到他将要交易的上家来获取这个任务，也可以直截了当地拒绝他的委托。如果玩家选择的是后者，那么这个任务并不会就这样简单地结束，这个NPC很可能不得不自己亲自完成这个任务，稍后，你可能在被地精包围的树丛中撞到这个家伙，如此你将会获得更多选项来决定整个任务链的走向。





作为一款Hack&Slash RPG，战斗自然也是游戏的重点。游戏提供第三人称的追尾视点，玩家在扮演屠龙者的时候有能力作出多种突刺、进攻、闪避、跳跃动作应付不同的怪物，角色的动作流畅，我们看到穿着钉甲的主角腾滚翻挪，全然不顾身体上的痛楚，承受着打击下依然不断完成漂亮的身体动作，除去剑棍、长弓的劈刺射击招式外，玩家也可以施展控制、召唤和轰杀类的法术。

经过一年左右的开发，Ego Draconis目前展示的版本看起来完成度不错，虽然动作稍显单调，而且游戏还有一些Bug，不过游戏引擎看起来十分稳定，相信在开发商对游戏打磨润色和添加细节之后，《神界2》的表现值得期待。P

Call of Duty：World at War

类型：第一人称射击
制作：Treyarch
发行：Activision
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista
CPU：AMD 64 3200+、Intel Pentium 4 3.0GHz
内存：Windows XP下建议512MB；Vista下建议1GB
显卡：NVIDIA GeForce 6600GT 256MB、ATI Radeon 1600XT 256MB
硬盘空间：8GB以上

两个故事 一个结局

——《使命召唤——战争世界》单机任务战地札记

■北京 LooKer

列兵米勒的故事

1942年，在炎热的太平洋岛屿上，海水裹着血水迎接着美国海军陆战队第二突击营的士兵们。自从参战以来，列兵米勒的两只脚时刻都在生死门之间来回徘徊着，甚至曾经在登陆马金环礁岛的战役中被日军俘获，并亲眼目睹自己的战友被日本军曹割断喉管。幸运的是，在死神降临到自己头上的一刹那，罗巴克队长率领的营救小队及时赶到，才侥幸逃过一劫。这之后，米勒又随部队参加了争夺贝里琉岛的战斗，并在第54黑猫轰炸机中队的协助下，参加了争夺冲绳岛的战斗。从抢夺滩头，到占领机场，直至最后攻陷日军据点，每一次前进，米勒就会感觉到自己经受了一次血的洗礼。最终，政府在苏联人和原子弹的帮助下迫使日本投降，战争结束了。

列兵彼得的故事

1942年的斯大林格勒，注定是寒冷难熬的，特别是对于浸泡在满是血水的地沟里的彼得而言。乌鸦在旁边啄食着战友的尸体，从死人堆里爬出来的彼得唯一的伙伴，是一支狙击步枪和一个叫雷泽诺夫的中士，而他的职责，就是穿梭在断壁残垣间，消灭每一个看到的敌人。

1945年，隶属于第三突击集团军的彼得已经随部队进入德国领土，在施劳弗高地和帕卡诺的地区与残存的德国军队作战，并在攻克柏林的巷战中负伤。伤愈归队的彼得参加了争夺国会大厦的战斗。战争结束了，彼得回想起了3年前那个寒冷难熬的冬天，“我们终于熬过来了……”

两个故事的结局

“你们是怎么做到的？”新兵一边羡慕的看着老兵们胸前的勋章，一边兴奋地问道。

“别弄死自己，然后活着回来。”老兵停顿了一下，回答道。

迟早有一天，随着时间的推移，故事会变成传说，传说会成为神话。



关于《使命召唤——战争世界》

经过两年的厉兵秣马，Treyarch终于在2008年11月11日推出了《使命召唤——战争世界》（以下简称COD5），这款运用了COD4引擎的游戏，在题材上回归到第二次世界大战的战场上。由于技术的发展和设计思路的原因，使得《使命召唤——战争世界》成为这一知名系列大作中最为血腥和真实的一款。

从画面、声音的方面和战场气氛渲染上来说，COD5无疑是相当成功的。在战役场景中，你可以体会到硝烟弥漫的战场，突然爆炸带来的眩晕，划破空气呼啸而过的炮弹和子弹发出的刺耳的声音，甚至你能感觉到水花拍打在脸上的感觉，物理引擎也相当出色，更多的东西可以呈现物理破坏效果，使得战争场面更加逼真，人物的表情和衣服的纹理刻画也更加细腻，武器车辆等道具也设计得非常有质感。当然，要想完美地呈现这些声光影效果，对玩家的电脑配置来说无疑是一个不小的考验。



COD5中的另一个亮点是AI系统的大大增强，当你深入战场时，你的战友不再是单纯跟随着你的脚步，而是会主动寻找有利地形，为你提供掩护，或者用交叉火力压制敌人，甚至提供佯攻。指挥系统的加入，使你可以向队伍成员下达比较复杂的战术命令，从而让任务能更加轻松顺利的完成。

至于任务场景和区域，除了陆战、海战和空战任务外，COD5也做了很多补充，特别是让众多亚洲玩家高兴的是，终于可以面对日本侵略军了。我想，在当今日本全球娱乐和文化的入侵下，这也许是设计人员的一种反击。不过，作为该作的军事顾问，曾经参加过海湾战争的Frank Kearsy说，日军的表现将是极其血腥和疯狂的，而且有着不同于其他法西斯军队的战术。

COD系列的武器设计，一直是被军事迷们所津津乐道的，无论是二战题材和现代题材，其武器射击从模型还是实际效果，拟真度都非常高，COD5也不例外，在秉承了这一传统的同时，这一作中又加入了许多新的武器，比如被中国军民俗称为“王八盒子”的日本南部14式手枪。

有了以上这些增加和改进的元素，COD5无疑是2008岁末单机游戏市场上的一款大作。

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 AMW

前言：本期主推的大作是《孤岛惊魂2》，但编辑部里的一部分人则更为倾心于《吉他英雄——史密斯飞船》。当然，如果你喜欢搞怪或是偶尔来点小小恶作剧，也可以到《恶霸鲁尼奖学金版》里一试身手。

全美职业篮球联赛2K9
NBA2K9

体育
推荐度：80

本作中，最明显的改变是球员动作不再只是单纯地停下、投篮得分、离开，而是加入了许多球员的情绪反应，忠实呈现了许多明星球员的招牌动作，游戏画面也更为精致。



制作：2K Sports
发行：2K Sports
上市日期：2008年10月22日

孤岛惊魂2
Far Cry 2

推荐

射击
推荐度：90

游戏背景设定在现代的非洲原野上，整个游戏世界面积达到50平方公里，玩家可以自由在其中驰骋，本作拥有超高自由度的游戏系统，其结局也是开放性的。

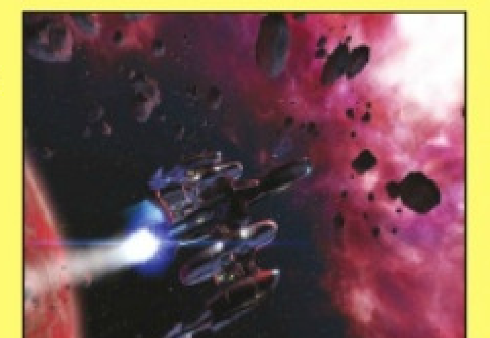


制作：UBISOFT
发行：UBISOFT
上市日期：2008年10月23日

X3之地球人冲突
X3 Terran Conflict

模拟
推荐度：80

本作采用新一代游戏引擎，让玩家投身于最为逼真生动的宇宙中。X3引擎具有很多先进技术，全面对应DirectX 9的各种图形特效，创造出极为逼真而华丽的星际飞船。



制作：Egosoft
发行：Koch Med
上市日期：2008年10月22日

摩托GP 08
Moto GP 08

竞速
推荐度：80

对Moto GP 08的关注主要是集中在简便的操作上。即使对新手来说，此款游戏也是非常容易上手操作的。在完成训练模式后，你可通过ARCADE模式、高级模式和刺激模式来加强自己的技术。



制作：Capcom
发行：Capcom
上市日期：2008年10月24日

吉他英雄——史密斯飞船
Guitar Hero: Aerosmith

音乐
推荐度：80

游戏以史密斯飞船的成长史为线索，用音乐为玩家讲述这支老牌乐队的传奇。游戏将收录乐队的经典单曲，此外还包括一些其他乐队或歌手与史密斯飞船合作演出的曲目。

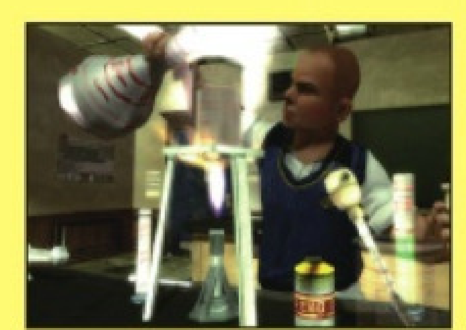


制作：Aspyr
发行：Neversoft Ent.
上市日期：2008年10月25日

恶霸鲁尼奖学金版
Bully Scholarship Edition

动作
推荐度：80

本作是PS2版《恶霸鲁尼》的加强移植版。玩家在游戏中扮演15岁的小子吉米，主要内容是反映玩家在新学校内与其他同学和老师发生的一些“有趣的”故事。



制作：Rockstar
发行：Rockstar
上市日期：2008年10月25日

其他近期上市游戏

中文名称	英文名称	类型	上市日期	推荐度
国际机车联盟格伦披治大赛3	FIM Speedway Grand Prix 3	竞速	2008年10月19日	75
STCC瑞典房车锦标赛	STCC The Game	竞速	2008年10月19日	80
贪吃虫大冒险豪华版	Bookworm Adventures Deluxe	益智	2008年10月19日	75
冠军骑师	Imagine Champion Rider	模拟	2008年10月19日	80
星际之剑——血案疑踪	Sword of the Stars：A Murder of Crows	策略	2008年10月19日	75
莫堤文	Multiwinia Survival Of The Flattest	策略	2008年10月24日	75
战争之翼——不列颠之战	Combat Wings：Battle of Britain	模拟	2008年10月24日	80
猎鹿人锦标赛	Deer Hunter Tournament	模拟	2008年10月24日	80
NHL冰球2009	NHL 09	体育	2008年10月24日	80
逃离地球	Exodus From the Earth	射击	2008年10月26日	80

健康评奖忠告

抵制暗箱操作，拒绝喜好偏见。注意拉拢读者，谨防脱离群众。
适度恶搞很赞，沉迷低俗滚蛋。合理提名获选，远离网瘾医院。

2008 鹰头马游戏颁奖晚会

■策划 本刊编辑部
■评委 壮丁组

广告时间：

广告1：冰河眼戴墨镜，嘴叼雪茄，身穿一件乌黑油亮的夹克足下生风，招摇过市，后背写着熠熠生辉的“鹰头马”三个字。冰河猛地一回头，镜头对准他侧面刀削斧凿般的肌肉线条，画外音响起：“鹰头马大奖，唯一入选那美克星的游戏评奖！”

广告2：来自PSE2009中的两个Bug角色鲁尼与C罗穿着校服坐在一起聊天，鲁尼：“你最佩服我什么？”C罗：“佩服你霸道、野蛮、能打……”鲁尼大怒：“你是在说‘恶霸鲁尼’么？！”C罗：“在PES2009里，你就是‘球霸鲁尼’……”画外音响起：“不一样的游戏，一样的鲁尼——PES2009，《恶霸鲁尼——奖学金版》。”

“今天到场的读者很多啊，我很欣慰！三楼的朋友们，大家好！欢迎大家靠得这么近，站得这么直来看我主持一年一度的‘鹰头马游戏颁奖晚会’。有道是‘平生不得鹰头马，称作大便也枉然’——错！我今儿嘴不大利索，很抱歉，应该是‘便称大作也枉然’。出点小错不能怪我，根据读者朋友的反应，大家不希望我总是走春晚流的路子，所以最近我正在学习新的主持风格，大家都看出来了，纲哥和宝哥都是我学习的对象，学得不好，瞎学。好了，话入正题，2008年是不平凡的一年，0808不得了，游戏大破解，加密被赶跑，尤其下载网站，更是天下难找，玩家玩得乐和，齐夸时代‘真好’。国外比较乱套，成天吵吵闹闹，今儿个抱怨销量，明儿个移植取消，要说单机市场，风景这边独好！（台下臭鸡蛋烂白菜朝着主持人一阵乱飞）——咦，抱歉抱歉，我咋又春晚流了呢。咳咳，刚才的笑话好像有点冷，现在是真的进入正题了！今年依然有数位不怕死的编辑记者挺身而出担当评委，他们谦虚地自称为‘壮丁组’，深受大家喜爱的冰河因为采访WCG，未能分身成为壮丁组的一员，因为他觉得很懊恼，所以为了弥补遗憾，他抽出宝贵时间为本次颁奖晚会拍了一个广告片，大家在前面的‘广告1’里已经欣赏过了。另外，有一些备受期盼的作品因为发售时间过于靠近年底，没有来得及赶上送选，也敬请大家谅解。好了，我是神秘主持人，现在我宣布，2008鹰头马游戏颁奖晚会正式开场！”

艳画门奖——年度最佳画面游戏

获奖：《刺客信条》

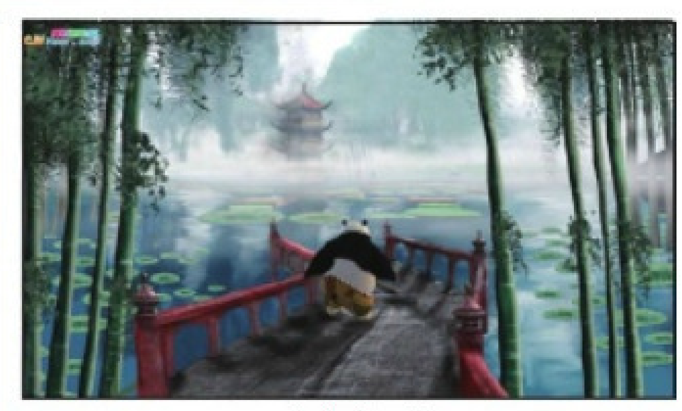
提名：《战火兄弟连——地狱公路》《功夫熊猫》《完美机车》

评委：8神经





《战火兄弟连——地狱公路》



《功夫熊猫》



《完美机车》

所谓“艳画门奖”，指的自然就是画面漂亮艳丽，赏心悦目，用一句没有技术含量的话来讲，那就是：“好好看哦！”不过画面要怎样才算好看？这就很有技术含量了。很多朋友觉得，画面好就一定得电脑配置强，显示器解析度高，游戏里是个特效就全开，那样的画面肯定好。殊不知这样的偏见害了多少人！著名摄影师爱迪生·陈在年初发表了一组震撼全球的照片就足以说明，只要表现的内容好，就算摄像头截下来的画面也可以把豪华单反轰得连渣都不剩。是的，我们不能一味追求技术，好的画面还离不开人物、场景设计等美工的功劳，只有将画面与游戏表达的内容完美结合，才有资格竞选本次的“艳画门”奖。

从整体来看，《战火兄弟连——地狱公路》在年末的一众FPS游戏中并不特别显眼，但是它的画面依旧给人留下了深刻印象。与《使命召唤》或《荣誉勋章》等作品一个劲渲染炮火纷飞、硝烟蔽日，战场的极度残酷做法不同的是，《战火兄弟连——地狱公路》里随处可见湛蓝的天空与碧绿的草地，这个明亮的世界能让人顿生捍卫与保护的决心。而《功夫熊猫》虽然是一款由电影改编来的游戏，但是其销量轻易地在10天内突破了百万，足令无数“大作”汗颜无地。游戏中的画面鲜艳亮丽，完美地再现了电影中的世界。而《完美机车》（PURE）是今年的一大惊喜，这款无声无息推出的游戏可以让人玩到手心出汗，爽得扯着脖子嗷嗷直叫。青山绿水，碧海蓝天，驾驶越野摩托在其间疯狂跳跃，那种惬意的感觉也许只有在梦中才能实现，唯一遗憾的是，魔鬼般的速度让人无暇分神去看周围美丽的风景。

如果没有《刺客信条》，我也许会将本奖项颁发给足够完美的《完美机车》。但年初上市的《刺客信条》的画面展示出制作人更多的诚意，为重现耶路撒冷等四个城市的中世纪风貌，制作小组花了大量时间收集史料，并将这些资料运用到游戏中，中古欧洲陈旧的怀旧感，熙熙攘攘的热闹人群，一切看起来都那么真实。所以，《刺客信条》可以当之无愧地获得“艳画门奖”。

在此，我想要由衷地感叹一句：“如果你的画面不够好，那一定是你的表现不够艳！”

囧雷奖——年度最佳音效游戏

获奖：《潜行者——晴空》

提名：《红色警戒3》《死亡空间》

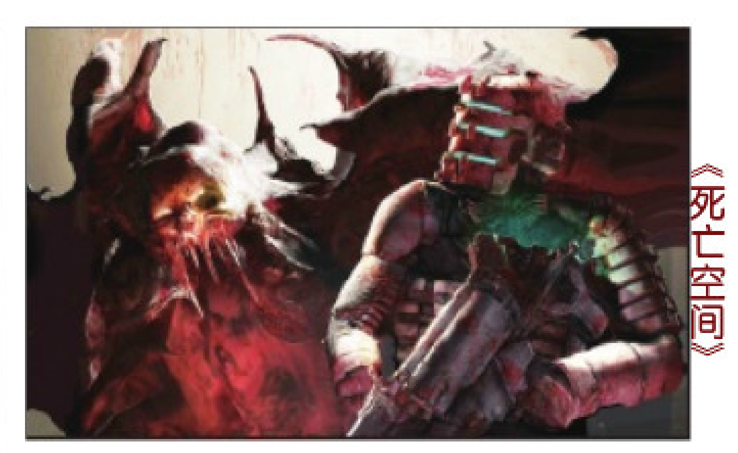
评委：生铁

所谓“囧雷奖”，顾名思义，就是当人第一次听到游戏中的音效时，如同第一次听到滚滚雷鸣时所产生的惊讶及“眼前一亮”的感觉。游戏中的音效是非常重要的，试想，再好玩的游戏，如果没有音效配音，那么游戏的乐趣也会丧失掉60%吧。那么，该把这么重要的一个奖颁给哪款作品呢？经过评委会的激烈讨论和权衡苦思，最终选定了三款游戏——《红色警戒3》《死亡空间》和《潜行者——晴空》。

而这三款游戏都有资格获得“年度囧雷奖”。《红色警戒3》的“苏军”开场音乐，就给人以无比想要战斗的欲望，而另两个不同文化的阵营，音乐也做得有声有色。至于游戏的音效嘛……这个游戏有什么给人以深刻印象的音效嘛？它的语音倒还不错，能起到烘托游戏气氛的作用。《死亡空间》，我们负责任地说，还是相当恐怖的，而作为对玩家的不良恐吓，其音效的制作也起到推波助澜的作用，负有不可推卸的责任。但是，换个角度看，无论从音乐、音效的整体感觉而言，它又没有彻底超越自DOOM以来开创的那种“典型”式的外太空恐怖感。而我们最终决定选择《潜行者——晴空》这款游戏里的音效，该怎么说呢，如果站在旷野中，听到风声、辐射警报声、远处的吉他声和不知是狼还是狗的呼号声时……你仿佛身临其境。这款游戏的音效不







《死亡空间》



《红色警戒3》

仅是用来听的，它甚至可以用来闻，用来望。仅在这一点上，它甚至把《辐射3》抛在了后面。我们一致认为它的音效非常不错，实至名归。

劳斯丹顿奖——年度配置最高游戏

获奖：《孤岛惊魂》

评委：fly

提名：《孤岛危机——弹头》《质量效应》

前两年我们这个奖项一直叫“爹妈卖血奸商笑”奖，到了今年，爹妈终于不必再卖血了，奸商也笑不动了，因为电脑硬件都白菜价了。不过，对游戏开发商们来说正是如鱼得水，恨不得请来大名鼎鼎的劳斯丹顿代言人“猴总”吆喝两句：“一块4870要2000多块，而我们的游戏只需要两个

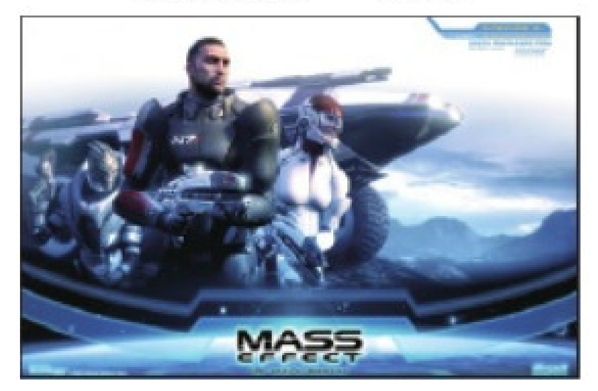


4870X2，8000块人民币！才能跑10帧哎。如果你跑不到10帧，那么恭喜你，你玩不了了！”

很难想象现在电脑主机的功耗已经远远超过液晶电视，不知过几年是否能和空调有一拼，而这三款游戏，如果真想效果全开玩得爽，NVIDIA的显卡再打开PhysX技术，估计两三小时就得用掉1度电，5毛钱啊。说起这《孤岛危机——弹头》和《孤岛惊魂2》，从中文名看还真像对孪生兄弟，而它们对电脑配置的要求也如出一辙——高，实在是高。虽然本人的机器配置目前来看也只算得下等——还是AGP的显卡哩，但还是耍了几下。“危机”除了稍微丢帧，效果最低也凑合玩得不错，“惊魂”则比较有意思，初始一位黑人大哥带着你观看美丽的非洲草原风景，其间听他絮絮叨叨讲些风土人情，而你可以四处看看花花草草、狮子斑马，颇感惬意，但很快开始丢帧，然后就是幻灯片，摇摇晃晃的镜头加上幻灯效果，使我第一次在玩3D游戏时产生了呕吐感——Alt+F4。于是，我的非洲之旅也到此草草结束。而《质量效应》是2008年中期推出的，别看和这兄弟俩就差几个月，但效果和配置要求明显低了一截，至少玩起来要比“危机”顺畅那么一点点。不论如何，在它出生的那个时代，它对电脑的配置要求和画面表现也算是独领风骚的。只是可惜，《质量效应》过多重复的游戏场景大大降低了玩家对游戏的新鲜感，换个说法，就是《质量效应》对超强硬件配置的利用率和表现率很差劲，这方面显然不如《孤岛危机——弹头》和《孤岛惊魂》更出色——我有了顶级的电脑，当然是来炫各种特效的，而不是为了翻来覆去只是折腾几张精美的贴图。



《孤岛危机——弹头》



《质量效应》

总是有些热血玩家，一看到新显卡比自己显卡的某个参数高了那么一点点，支持的特效多了那么一条，立刻就要换新的，哪怕只是追求几帧的提升。固然他们是有钱人，固然他们也许根本对显卡的技术参数，诸如总线、带宽、频率等一片茫然，只知道这些数是越大越好，支持的特效技术版本是越高越好，但他们也是游戏厂商不停地提高游戏配置的动力，是显卡厂商不停地研发新技术、新芯片的动力。懂硬件的穷人可以向他们的钱致敬，有钱的电脑盲可以向他们的硬件致敬，而我，则向他们刚淘汰下来的显卡致敬。

福娃欢迎你奖——年度最佳体育游戏

获奖：《北京2008》

评委：大漠小虾

提名：NBA 2K9、《职业进化足球2009》

嗯，大家要注意了，年度最佳体育游戏是我们采用《大众软件》百合奖的评选机制遴选出来的。这个机制就是，在编辑部里受众最广的游戏就是最佳！

提起这个选举办法，Artec就十分郁闷，因为由他提名的NBA 2K9还没有进入投票程序就被拿下。“终于出了次PC版！”



Artec向评委8神经祈求道。“拿下！拿下！”8神经看也没有看他。“游戏性很好！”Artec又求道。“里边把我喜欢的姚明画得太难看了！脸大腿细啊！”8神经斥责道。“但他在游戏里很猛。”Artec再求道。“玩家们群情激昂，编辑部里没别人玩，我也没有办法啊！”8神经作出无辜的表情，然后举起一个牌子，上写“拿下”！那个“功成名就的家伙”（“小有所成的家伙”的升级版）看到这一切，十分欢喜，对8神经说：“来！我们踢球！”

8神经于是和“功成名就的家伙”踢起球来，8神经选择了AC米兰，“功成名就的家伙”选择了曼联队。“功成名就的家伙”一开场就踢得格外温柔，然后有一搭没一搭地对8神经说：“真是好游戏啊！”“PES2009进步了很多啊！”8神经说：“没戏！”“功成名就的家伙”说：“为什么？”“还是吃身体啊！”8神经说，“上一代铲无球队员就不管，这一代还是不管。”话音未落，8神经的无球卡卡就被铲翻在地，打了几个滚，然后被抬出场外。8神经说：“你看就是这样，他一回来肯定瘸了。”事实上，8神经的卡卡就没有回来，他已经无法继续比赛，抱着大腿坐在场边，甚至没有救护车来把他拉走。8神经说：“这样的游戏是无法当选年度最佳体育游戏的。”“功成名就的家伙”没有说话，手上一抖一抖地继续踢下去，8神经则看着他的球员不时发出惨叫……

“嘿，你们又被打成了筛子么？”蓝星兴奋地跑过来，想搞清目前的战局。“我说神经评委，不如去看看我们正在玩的游戏吧！”蓝星把8神经引到了Cross的座位上，这里已经里三层外三层地围了一大圈人。敬爱的老编辑Cross只有一个表情和动作：两眼盯着屏幕，然后不停地敲击键盘。蓝星说：“你看，多么朴实的游戏性，这场110米栏比赛只要键盘敲得快，人就跑得快，破世界纪录也不是梦想。”果然，Cross用一名中国选手跑出了12秒86，打破了世界纪录。“这个游戏真好玩，可惜没有人脸授权。”Cross评论道。冰河插了一脑袋进来，瞅了瞅，说：“敲的这么响啊？小心被抠了空格键！”

“啪”的一声，冰河不知被谁打得散去。8神经站出来正色道：“要河蟹！一定要河蟹！我宣布：2008年度《大众软件》鹰头马游戏大奖之年度最佳体育游戏之福娃欢迎你奖授予奥运官方游戏《北京2008》！”



NBA 2K9



《职业进化足球2009》

萌萌粽子奖——年度最佳剧情游戏

获奖：《杰克·基恩》

评委：生铁

提名：《质量效应》《狩魔猎人》

“萌萌”和“粽子”，这两个名词都来自于同一部电影——吴宇森的《赤壁》。不管大家对这部电影有怎样的非议，我们还是认为，具备出色讲故事能力的吴导，还是把这部片子拍得挺好看。它的剧情还是蛮吸引人的，所以“萌萌粽子”也可以作为我们今年剧情奖的名字吧（评委生铁插话：我必须负责任地讲，作为一部商业外壳的正史片，《赤壁》对历史本身的还原是相当严谨的，只可惜我们大部分观众对三国故事的印象都停留在《三国演义》这本小说上了）。《质量效应》是一部科幻背景的游戏，它是被称为BioWare史诗级三部曲作品的第一部，是被寄予厚望的游戏。它试图通过游戏来探讨23世纪时代有机生命体和人工智能之间的战争与社会关系。玩家的任务是阻止外星人的侵略，而当玩家在游戏中采取任何行动时，游戏系统都会对这一行动进行一种“善”“恶”判断，而所有这些行动，也决定了游戏中其他角色对你的态度和反应。这个系统造就的故事听起来很令人激动，但实际上你在玩的时候，故事隐退了，你考虑的更多是A或者B的选择。《狩魔猎人》是另一部令人难忘的作品。来自波兰的老头安德烈却靠着阴郁的《狩魔猎人》在东欧奇幻文学界一鸣惊人，这部作品里处处都是对传统奇幻文学的致敬和嘲讽，笔触辛辣却又不失真实。而RED工作室将小说中的世界完美再现于游戏中，我们应当为2008年拥有这样出色的RPG而感到幸运。



《质量效应》



《狩魔猎人》

好了，接下来轮到《杰克·基恩》。在探险游戏日趋势微时，这部游戏还是以它完美的丰姿推出。故事情节的跌宕起伏使我们联想到经典影片《印第安纳·琼斯》，而它的幽默成分使我们仿佛重温了《猴岛小英雄》时代的种种“文雅”的惊喜。男主角是一位伦敦长大的孤儿，成年后他成为一位粗犷俊朗的船长。为偿还自己的一屁股债务，他接受了一个前往印度洋小岛接回神秘犯人的任务，接着他遇到了一位同路的女郎……但这一切都只是开始。我们很庆幸在这个充斥着射杀和鲜血的游戏时代，还能接触到这样经典的剧情游戏，因此，我们把萌萌粽子奖颁发给《杰克·基恩》，请接受这一致敬！



奥马巴奖——年度最佳游戏角色

获奖：Vault boy（《辐射3》）

提名：姚明——NBA 2K9、肥波——《功夫熊猫》

评委：8神经

如果要说本年度的全球风云人物，那么一定得数那位刚刚拥有全世界最大权力的黑人，据说他一当选后就有上万个非洲不知名部落的黑人同胞来认亲戚。那么在游戏世界里，本年度最风光的角色是谁？让我们忘掉劳拉大姐、忘掉波斯王子、忘掉变身白银圣斗士的赵云帅哥……虽然我也非常爱他们，但是老几位年年都出现在眼前，多少让人有些审美疲劳。让我们来发掘一些新鲜的势力，我相信会有这样的一些游戏角色存在，不管他是多么低调也没有用，像那样拉风的角色，不管在什么地方，就好像在漆黑中的萤火虫一样，那样的鲜明，那样的出众。

首先获得提名的是NBA 2K9里的姚明，我们都很爱姚明，甚至不用浪费口水来说明原因。不过，我们发现美国佬跟我们一样爱姚明，NBA 2K9里的姚明牢牢地保持着制作人授予的第一中锋权杖，高达94的综合评分也是火箭队中分数最高的球员，拥有近乎无敌的进攻能力。不过，姚明那散发着东方气质的脸庞让习惯了欧美人长相的游戏美工很是为难，相比NBA 2K9中的其他球员，游戏中姚明与真人的相似度有些不敢恭维。某著名欧美游戏网站更是“唯恐天下不乱”地搞出了一系列的真假球员相貌对比，搞得见者喷饭。但有国内媒体就因此写出“NBA 2K9涉嫌丑化姚明形象，中国网友号召罢买”的报道，我觉得这就有点唯恐天下不乱，兼对中国网友情商的侮辱了。且不说“罢买”还是“罢下”的说法值得商榷，至于人家Take Two是好心还是恶意，稍有点判断力的人都看得出来。

来自《功夫熊猫》的肥波是今年又一个大红大紫的角色，尽管它是美国人创造的中国文化代言人，但它所具备的幽默、努力、梦想、善良等优秀品质却依旧得到全世界的喜爱——等等！我听说有个什么专家一直吵着抵制“功夫熊猫”来着。好吧，让我悄悄地告诉大家一个秘密：“被少数别有用心的‘砖家’抵制的东西，肯定是好东西……什么？你们说我太火星了？！”

不过，尽管上面两位是这样的出色，但我依然要将“奥马巴奖”颁发给Vault boy（避难所小子），毕竟作为“辐射”系列的形象代言人，我们等待Vault boy的归来已经整整10年了。Vault boy也被很多玩家称作Pip boy，当然，Vault boy是更正确的名称，因为它最初以“避难所科技”公司的卡通广告形象出现，并活跃于“辐射”系列的方方面面，就像超人胸口的“S”符号一样，Vault boy已经成为“辐射”系列的形象代言。10年之后，当Vault boy再度出现在我们眼前，不由得让人感叹时光飞逝，虽然过去美好的时光已经只能存在于记忆中，但我想每个热爱欧美RPG的玩家都已经做好了准备，在Vault boy的带领下再度进入废土世界，展开新的传奇历险。





姚明——NBA 2K9



肥波——《功夫熊猫》

三雷氰胺奖——年度最雷人游戏

获奖：《制霸三国2》

提名：《鬼屋魔影》《红色警戒3》

评委：fly

三雷者，“不怕雷，雷不怕，怕不雷”也，乃提名三游戏之特点；氰胺者，“月下青气，安然袅袅”也，乃深夜游戏被雷后，外焦里嫩之惨状。

说起雷的感觉，想必玩过“红警1”的人会比较有感触，游戏里边有个叫电珠的玩意，那时候俗称“电呲”，大约是它发威的时候会有“呲”的一声响，如果目标是个小人，便会被电得浑身颤抖，白骨嶙嶙，一阵轻烟化为虚无。虽说“红警”每一代的平衡性都是一团糟，但每代总有让人感到很雷的东西，比如1代的电珠，在那时黑暗、简陋且肮脏的网吧里，到处可闻“咕～呲～”的声音此起彼伏，现在看来，那时候第一次见到电珠发威时的感觉就应该算是“雷”。2代出了汽艇，龇牙咧嘴的，慢悠悠在天空飘过，然后排泄般掉下一串炸弹，虽不如电珠，但也算小雷一把。到了3代，首雷便是那“人间大炮”，运兵车以这种匪夷所思的方法把人发射出去，刚看到时还以为是巨型炮弹，然则半天不炸，仔细瞧去却是活人，当时委实雷



了一下。然后就是那百合子小姐，标准鸟德，如鬼魅般悬浮空中，两条大辫子如天线般张开，学生短裙飞舞飘动呼啦作响，而这总是让我有拉近再抬高视角的龌龊想法，然而游戏却不支持，也许她的敌人就是看到了不该看的东西才会被吹上天吧……“红警3”可算是雷不怕，它不追求轰顶般的效果，却雷走偏锋，总能让你在沉闷的战斗中体会一点麻酥酥的感觉。这种雷，乃三雷之凡品。

而《鬼屋魔影》不太一样，它充分让玩家体会了一把“雷声大雨点小”，因为多余的雷全劈玩家脑袋上了。游戏的视角和操作会让你小小的雷一下，让你更雷的是还要以这令人抓狂的操作来完成一系列浮云般的战斗和解谜，然而当你坚持通关被雷到浑身酥软才发现，一上来玩家就可以用类似DVD场景选择的办法跳过剧情甚至直接到游戏末尾，这算是前无古人（后无来者？）的最强一道雷——我费这么半天劲玩自虐么？也许游戏编剧们也充分意识到游戏的剧情和关卡设计有多么烂，不如直接跳来得划算，反正从头打到尾和直接看结尾基本没区别——你还是没搞明白游戏想说明什么。也许如恐怖游戏常宣传的那样，它/他/她已经走向了黑暗……不怕雷便非他莫属了，对，不要怕，你能玩穿这个游戏，便不会再怕世上任何之雷，以后再遇到雷游戏，你大可一拍胸脯：小爷我都玩穿《鬼屋魔影》了，还顶不住你这妖孽不成？此雷乃三雷之上品。

维基百科里称三国为“Three Kingdoms”，听起来很有西方魔幻色彩，要是欧美人也搞个斗气与魔法版的三国——美丽的精灵公主小乔和黄金巨龙瑜周在江东过着幸福的日子，邪恶的黑暗剑圣白脸王子操曹带着他的亡灵骑士团前去夺美，结果被瑜周的盟友——光明教皇备刘手下强大的圣魔导师亮诸葛，先风系禁咒再火系禁咒灭团于赤壁……这听起来就很劲，看起来内涵上比日本全少女版《恋姬三国》要强上一些，至少宣传上不用“爆乳”之类的三俗词汇。喏，现在你就看到了欧美版的三国游戏——《制霸三国2》，超美型的高鼻梁脸谱、颠覆常规的菜单界面、阴暗粗糙的画面、无比卡顿的战争场面，虽然每个问题都有勉强说得过去的理由，但被日本光荣“三国志”系列宠坏的玩家们则完全不能接受这种从系统到画面完全西化的“Three Kingdoms”，他们惊呼着“达到‘三国2’画面的水准”，交流着“OpenGL是什么东西”，疑惑着“主帅在哪里选择”，叫嚷着“作践中国的文化历史”。虽然这款游戏多少还是能感觉出制作组很用心在做，比如类似《全面战争》系列但又有独创的战场指挥系统，比如战略层面的新颖创意，但也仅此而已了，这款游戏上手之难，与精通之后带来的游戏成就感完全不成比例，而能玩到精通程度的玩家可谓少之又少。这个游戏可算作怕不雷，你在心中会期待着，期待游戏再给你头顶来一道冒着电光新鲜出炉的雷，Come on baby！你还有什么雷没有放出来，轰过来吧！怕不雷，三雷之极品也。


《红色警戒3》


《鬼屋魔影》

非常6+1奖——年度最暴力游戏

获奖：《横冲直撞——终极杀戮》

提名：《恶霸鲁尼——奖学金版》《死亡空间》

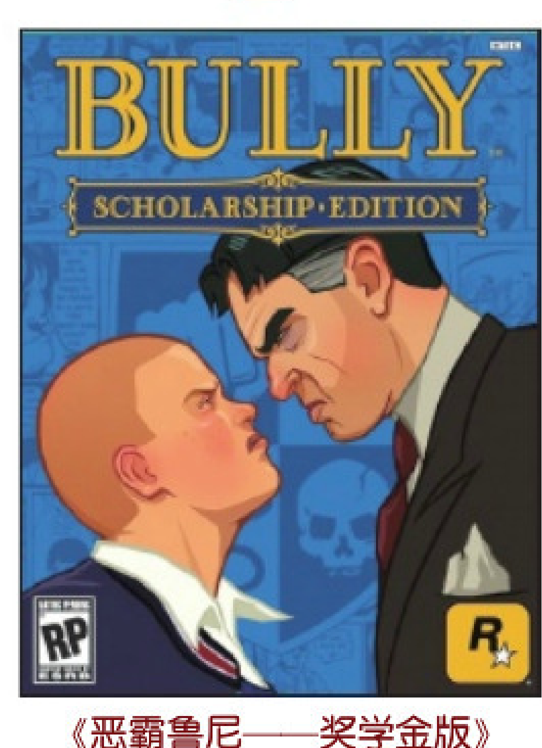
评委：大漠小虾

朋友们，这个“非常6+1”的名字很有讲究。你们知道，我们都不是恶俗的人，我们可不是说那个有趣无趣的电视节目，主持人永远穿着一身黑色的燕尾服，脖子上打个蝴蝶结。我们想说的是那个什么……呵呵，你们知道，就是那个意思，那个意思。

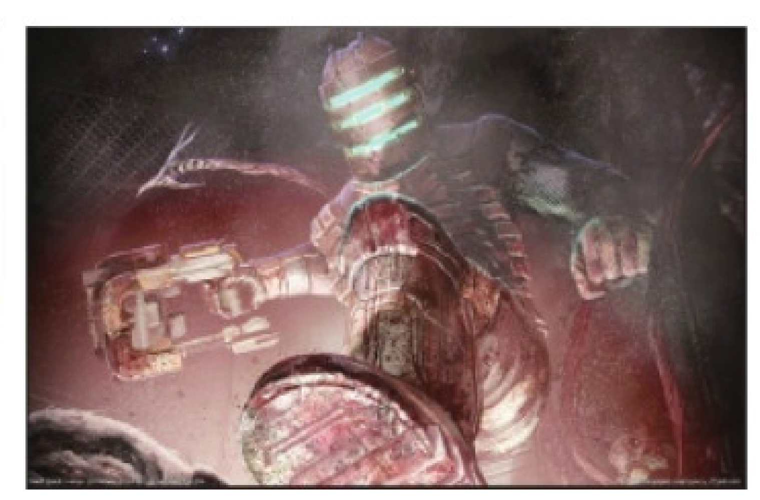
说起这个奖，真是充满血泪，你们翻一下去年的最佳体育游戏是怎么评出来的，就会明白这个奖的大致基调。但是你们知道，现在我们有了PES2009，这是一款多么和谐的好游戏啊！它不死人、不飙血，只是允许你随便铲倒无球队员并几乎得不到惩罚而已。在英国，PES2009的评级为“3+”，多么祥和！多么寓教于乐！反过来看看我们的几个候选游戏，可就罄竹难书啦。《死亡空间》，五毒俱全！不仅恐怖、流血，那个始终戴着电焊帽的主角还不厌其烦地把各种怪物大卸八块。他的几位“前辈”之前都在与一些国家娱乐审核机构的较量中被毫不留情地干翻，《死亡空间》也光荣地在德国变成了“反动游戏”。



可是，《死亡空间》再暴力，也不过是拿着电锯切怪物，一点创意也没有，真正将我们整个编辑部全数雷倒的就要数《恶霸鲁尼——奖学金版》了。如果你没有听说过这款游戏，就想象一下曼联队的主力前锋维恩·鲁尼，看起来很坏吧？游戏的主角因为长得和鲁尼很像，大家就直接叫他“恶霸鲁尼”。这个世道永远就是这样，谁叫你鲁尼长得那么凶呢？我国著名歌星某某某出事了，不是也有人放马后炮，说他天生长得像土匪么？好吧，扯远了。《恶霸鲁尼》这个游戏听起来就很来劲：被7次开除学籍的主角Jimmy Hokins被5度再婚的妈妈扔到了全美最坏的学校Bullworth Academy。主角要在这个混乱非常的学校中“求生”，就要证明自己比任何人都强。看看这个学校里都是些什么人：Bullies，一群穿得吊儿郎当的混蛋，专门欺负弱小



《恶霸鲁尼——奖学金版》


《死亡空间》

和女生；Nerds，外貌像是宅男的书呆子，攻击力也弱，却会使用大杀伤力武器；Jocks，超级壮的学生，一天到晚不是练体力就是练美式足球，永远穿运动服。若说这是少年版的GTA可真是小看了人家，看看攻略里都给了玩家什么样的建议：“越早向流浪汉学会越多打架技能越好”“个人以为最好的招式有：强力蹬、连击、踢蛋蛋”……就算是GTA里的Niko来跟他混，恐怕也是要逊色的。

《恶霸鲁尼——奖学金版》真是最暴力游戏的首席候选，直到最近我们得知《横冲直撞——终极杀戮》里面有一些新玩法。这款游戏看起来真是大奸似忠，起初，谁都认为它不过是玩个碰碰车而已，直到有一天，我们听到编辑部的阴暗角落里有人大叫：“这个人甩得不够远啊！！！”于是，我们了解了“横冲直撞”这个词的精华所在：作为游戏中的一个小游戏模式，你需要完成各种奇怪的挑战赢得奖杯，条件是你有足够的人可以甩出去摔死。这个模式里真的只有最朴实的游戏性，除操纵方向外，唯一一个操作键就是“甩人”——你开着一辆车在赛道上飞驰，需要思考的只是何时让车里这个人撞碎挡风玻璃，凭着惯性甩出去。这个人要达成的目标各种各样：有时需要甩到更高处，有时需要甩得更远，有时需要甩着这个人去钻火圈。总之，Artec和蓝星两个人练了半个月有余，总结出了大量的甩人技巧，Artec君甚至可以像扔飞镖一样让那个可怜的家伙甩中靶子上的特定区域。一般来说，当他甩中一次，蓝星就会欢呼起来，然后这个已经没了用的小人颓然地从天上摔到地上，默默地死去。

好了，各位读者，很明显，这就是本年度的最暴力游戏。至于《恶霸鲁尼》，真是很有教坏小朋友之嫌，你们听说一下也就可以了，千万不要不去尝试哦。

股市精神奖——年度落差最大游戏

评委：野花

获奖：《鬼屋魔影》

提名：《孢子》《红色警戒3》

大家好，我是专业游戏玩家兼业余股市评论员“带头小弟”，我们的口号是“宝马进去，自行车出来；鳄鱼进去，壁虎出来”。2008年，大洋彼岸的一场席卷全球的金融风暴不仅击碎了美利坚合众国金融中心华尔街的自信、也击碎了全球股民的心，每天令我们脆弱的心脏随着大盘、K线走势的震荡而起伏不定，游戏厂商虽然不是华尔街，他们“敬业勤奋”“孜孜以求之”，他们“诚实有加”，但在吊足了玩家的胃口之后，掏走了玩家羞涩的囊中钱财后，那种进入实际游戏后产生的巨大失落——“希望的肥皂泡在水中一漾一漾”的情形和股民又何尝不相似呢？2008年，获得此奖项提名的共有三款游戏，分别是《孢子》《鬼屋魔影》《红色警戒3》。

在全世界最赚钱PC游戏之一《模拟人生》缔造者光环下的威尔·莱特从7年前就开始策划这款游戏，7年间，《孢子》老了，威尔·莱特也老了，游戏推出后，毁誉参半的结局让所有的期待者都无限感慨——我们要求“精神索赔”！我们在漫长岁月的等待中也经历了“一场进化”！

与《孢子》用时间打败玩家的手法不同，《鬼屋魔影》是用事先吹牛皮的伎俩鼓爆了它的玩家们。先是抬出“鬼屋魔影”这4个大字，就唬住了一大群人，然后不停地向外界发布试玩视频，表明这款游戏不仅色调阴暗、内涵丰富，还非常有创意。等大家拿到手里一玩才不禁大叫一声：“中计！”原来创意是多少有点的，剧情也算说得过去，还推出了全中文的配音，然而，游戏唯一的问题是控制不了主角的行动，操作感极差、流程极短，中间还穿插着充满Bug的飞车场景，而那个所谓的剧集式剧情就完全是个笑柄。

网吧兄弟今何在？《红色警戒3》又来啦，当年的“网吧午夜不归男”“连机男”都变成了今日壮硕的男子汉，他们开着汽车，带着笔记本电脑（包括小型可携带式EPC），过着很“三俗”的生活，只是他们偶尔还有闲钱炒炒股，偶尔也试玩一下刚推出的《红色警戒3》，感觉味道和10年前那是相当的不同——过快的游戏节奏、糟糕的AI及寻路系统、臃肿的“猛犸”早已失去CC系列的单位设计的特色，依然带有西方列强冷战思维偏见的主题等，说白了，就是没以前好玩了！



《红色警戒3》


《孢子》

下面，我隆重在本人的博客中宣布——“和我昨天预测的一样，获得本次大奖的是《鬼屋魔影》！”股市精神奖获得提名的这些游戏都有一个共同的特点，就是希望太高，回报太少，不玩失落，玩了更失落。《鬼屋魔影》这款游戏就是这样，开头第一关就有一段主角逃生的桥段。他要沿着摇摇欲坠的大楼一层一层爬下去，玩家的心也就跟他的下落一沉一沉的。不过股民的口号是“死了都不卖，死了不怕，还怕玩游戏吗？”

叉腰肌奖——年度最佳国产单机游戏

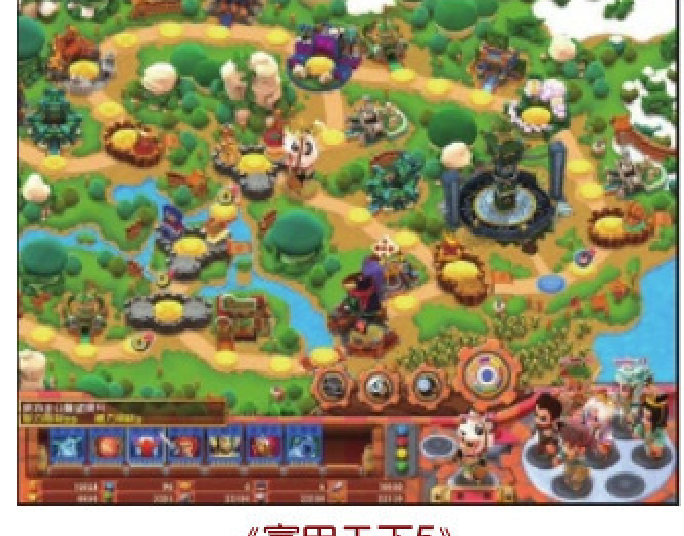
获奖：空缺

评委：蓝星

提名：《富甲天下5》
《轩辕剑外传——汉之云》

忽如一夜春风来，人人皆练叉腰肌。作为正宗的“国产名词”，叉腰肌当之无愧地成为最佳国产游戏的奖项名称。去年的最佳国产游戏，我们将“白鳍豚奖”理所当然地颁发给了“仙剑四”，白鳍豚虽然濒临灭绝——或许已经灭绝，但是好歹是个实实在在的珍稀物种。但到了今年，我们发现要想评选出一个能担当“最佳”的国产单机游戏，就像在人身上找出那个不知在哪儿的“叉腰肌”一样困难。

之前在写一些诸如“国产单机游戏回顾展望”的文章时，我曾经说过，国产单机游戏只要和三国题材沾边，就比较好卖，哪怕游戏本身水准并不高。国内的游戏制作厂商，要想取得突破，似乎也应该先从三国题材入手。当时说这些话时，更多的是一种感慨，感慨三国题材之深入人心。本次评选最佳年度国产游戏时，将已经为数不多的单机产品历数一番，入围的三款产品，竟然全与三国题材相关，让人有些哭笑不得。


《富甲天下5》

“大富翁”类游戏拥有着固定的粉丝群，而套用了三国题材的“富甲天下”系列，刚一出现时，确实让人有眼前一亮的感觉。这个系列如今已经推出第五代产品，坦白地说，虽然游戏在画面、音效及游戏构架成熟程度上有了非常大的提高，但同时也成为没有多少创新亮点的守成之作。创新不易，但没有创新，游戏就不会有持久的生命力，慢慢地沦为平庸，渐渐地被玩家们遗忘。


《幻想三国志4》

“轩辕剑”系列更加是大名鼎鼎，虽然这个系列的每一代我都玩过，但现在已经很难记起哪一代是怎么回事了！制作者试图去做一些创新是可以看出来的，但似乎是不得其门而入。游戏立意要上升到国家民族大义的层面，当然不是缺点，但是也未必一定是优点。在《轩辕剑外传——汉之云》中，为了表现某种主题，不惜去改变一些大家已经普遍接受的观点，比如说把诸葛亮描绘成野心勃勃只为私利而兴兵的野心家，这样做是不可能取得什么好的效果的。“轩辕剑”系列的近几款作品，都是在极力地向玩家推销制作者的一些特别的“理念”，可惜玩家并不买账。对于一款游戏，可玩性还是至关重要的。


《轩辕剑外传——汉之云》

相对于“轩辕剑”系列，“幻想三国志”系列可谓是异军突起，虽然同样是套用三国题材，但“幻想三国志”更侧重于“感情戏”，虽说“戏不够感情凑”一样的俗套，但是玩家接受起来就简单得多。不过还是要注意，每次整出N多俊男靓女，然后让他们排列组合地编排出感情结局，其实也挺无聊的，早晚有一天玩家们会审美疲劳。

以上盘点了入围的三款产品，虽说都具有相当的水准，但距离我们要选出的“最佳”，还是有相当的差距，所以我不得不遗憾地宣布，年度最佳国产游戏奖——空缺。

不跑不跑奖——最佳年度PC平台独占游戏

获奖：《孢子》

评委：野花

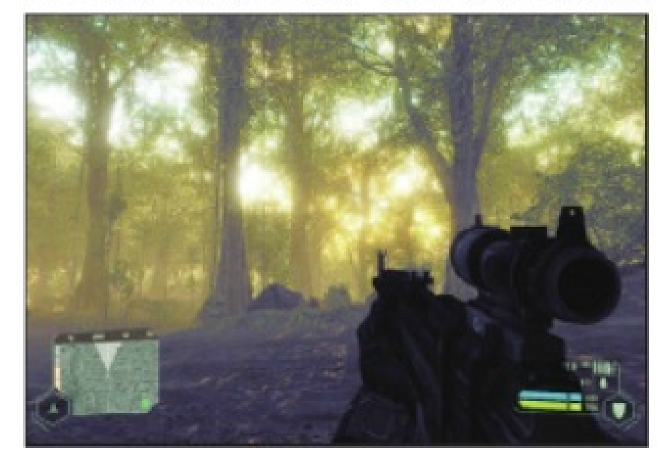
提名：《孤岛危机——弹头》

2008年，有很多人在关键的时候跑了，他们被叫做“跑跑”；但是还有很多人在关键的时候没跑，被称为“不跑”（“CUT！表情这么严肃，一脸困顿状，你这是说谁呢？”鹰头马的执行副导演兼烟协骨干成员8神经打断了评委的发言。“灯光！”一束聚光灯打在评委野花脸上）。其实我说的就是那些意志不够坚定，背信弃义，舍弃玩家利益，唯利是图的游戏开发商们，在利益面前，曾经信誓旦旦坚守PC的豪言壮语，早就变成了垃圾堆中过期的奶粉，完全不顾及PC游戏玩家的心理感受，跑向了Xbox360、PS3及双截棍等阵营抱佛脚（野花的一番话引发了现场热烈的掌声和骚动）。“我们不被动地吸2手烟，我们不开7手夏利！PC游戏，我们只玩1手的，好叔叔送给你！”一个天真可爱的11岁小女孩屁颠颠地跑过来，匆匆忙忙地抱了一束鲜花跑到舞台上送给野花。



在2008年，我们荣幸地看到固守在PC阵地的MAXIS推出了划时代的游戏《孢子》，这款为PC定制的游戏贯穿了一个单细胞生物进化到宇宙文明阶段的完整过程，这样绝妙的创意听上去就已经足够强大，7年磨一剑的制作精神也

表明了制作人威尔·莱特希望超越《模拟人生》巅峰的决心。但游戏没有像其他游戏那样有明确的目的性，且进化过程也相对单调。玩家甚至会在游戏沉闷的进化中发现《贪吃鱼》《魔兽争霸》《文明》《模拟城市》《家园》多款游戏似曾相识的影子，但游戏最为夸耀的亮点在于其自由度极高的编辑器，令人着迷的编辑器造就了草根玩家的DIY上传热潮——除天马行空的形象和各类现实物品之外，玩家们还制作了本届鹰头马大奖的纪念杯和各位评委的真实形象！（场下的口哨和嘘声响成一片）。


《孤岛危机——弹头》

时隔一年，著名开发商Crytek推出作为DX10游戏一款里程碑式的作品——《孤岛危机——弹头》。游戏虽然讲述的是猛虎队成员塞可在岛屿上一场惊心动魄的冒险兼杀戮之旅。但所有的人都清楚，制作商“杀”的其实是玩家手中的显卡，可以说这款PC独占的游戏简直就是为追求极致画面的玩家而设计的，因此也获得了该奖项的提名。

下面我隆重宣布“最佳不跑奖”的获奖者是——《孢子》！《孢子》就像是一个试验品，一面显示其沉闷而幼稚的策略游戏性，而另一面其优秀的理念则充分发挥了草根玩家的强大力量——那就是“创造”。其将近200万套的销量佳绩，作为PC游戏史上首发且独占的游戏（虽然也有NDS和iPhone版，但那完全可以看作是另一款游戏），我们为其“不跑”的精神鼓掌！

鹰头马大奖——年度最佳游戏

获奖：《侠盗猎车手4》

提名：《辐射3》《孢子》

评委：壮丁组



《辐射3》是黑岛公司默默倒下后在Bethesda公司的重生。它在发售头一周就达到了470万套的销量——我们必须知道，470万套是个什么概念？大名鼎鼎的《生化危机》第一部作品全部销量才仅有275万套。而在巨大的品牌和好评背后，辐射这一次的重生遇到了一个难以权衡的瓶颈——即主流游戏大作全部3D主视角化的时代，如何用即时动作来表现热兵器时代的战斗——原本这些战斗是回合制的。但是任何一个认真站在Bethesda开发团队角度去思考的人都会明白，主视角所带来的游戏体验将是翻天覆地而不可放弃的，需要部分放弃的则只能是回合制战斗。如果说这个取舍还仅仅是个瓶颈的话，作为一种无法回避的命运，《辐射3》将注定永远成为辐射系列的“高鄂后续40回本”，而《辐射》1、2两代则像红楼梦前80回一样，成为绝唱。

《孢子》


《辐射3》

首先，我确认你没有看花眼，尽管你已经在前面的“股市精神奖”里见过了获得提名的《孢子》，它再出现在最佳游戏的提名里显得有那么一点让人奇怪——这并不是因为它获得了“不跑不跑奖”，因此作为PC玩家的我们给了它额外的感情分。《孢子》在推出前，Maxis的负责人威尔·莱特就曾表示，“这款游戏的任务就是在玩家心中完全构筑一个令人敬畏的虚拟真实世界。”但俗话说得好：“期望越高，失望越大”。由于用户对这款游戏的期待太高，导致该游戏在推出后并未获得足够的轰动，尽管该游戏PC版本在发售头一个月已经超过50万套，但这仍是不够的。很多玩家及媒体表示，这款游戏需要太大的耐心。而我们认为，游戏缺乏亲和力。它不像《模拟人生》里那些琐碎的内容，它们就发生在我们自己身上，我们很容易共鸣。而它也缺少《光晕》那样的传奇色彩，我们控制的不是大英雄，而仅仅是一群怪物。但和《模拟人生》一样，它具有无限开放的设计空间，这个伟大的构想仍然足以让它跻身提名之列。

《侠盗猎车手4》，现在我们要说到它了。我们换一种方式想象一下它的伟大，就不难理解它在西方的轰动。假如未来有一款游戏，它构筑了一个虚拟的北京、上海或武汉、西安，里面的角色都说着自己最熟悉的本地话，所有的交通工具都是你熟悉的，而你将在这个虚拟的充满乡音的城市开始各种各样的冒险生涯。光是这么想，都令人激动。而这一切还仅仅是《侠盗猎车手3》所能表现的内容。回过头来再说《侠盗猎车手4》，你甚至可以在游戏里像现实社会里那样上网，你可以上游戏中的虚拟交友网站，会有人和你网恋，给你发E-mail。还有个网站可以下载铃声，如果你的手机太老，你点击下载后它会告诉你，你的手机不支持该功能。当你开车听广播时如果有电话打进来，你能听到广播里因为信号干扰而发出的噪音。而路边的某位行人也会给你提供一个支线任务。

今年出品的重量级PC大作并不比去年少。然而，无论从游戏的开放性、游戏的上手角度、游戏的乐趣性及深度内涵而言，《侠盗猎车手4》都不愧获得本年度鹰头马年度最佳游戏的大奖！它不是续作，它是游戏发展历史上的一次进化。

（在欢呼和掌声中，神秘主持人再度登台）

“我胡汉三又回来了！我要对看到这里的朋友们献上我由衷的敬意，如果你逐字逐句地看完了这9页，这证明你跟壮丁组的好汉们一样，毫不缺乏在无聊中寻找有趣的乐观细胞。请发来邮件，我会考虑为阁下献上鹰头马荣誉评委的奖章。好了，让我们适时地结束吧，否则美编MM很可能因为字数爆棚而打上门来。朋友们，让我们相会于明年的鹰头马游戏颁奖晚会！”

▶深度关注

虚拟交易的猫鼠游戏

天底下没有免费的午餐。告别传统的销售点卡、月卡的赢利模式后，“免费运营”几乎成为游戏运营商的唯一选择。对玩家来说，有的家底殷实，愿意购买这些梦幻般的道具加速自己的游戏进程；另外一类玩家则愿意靠游戏中的努力，或者便宜的私下交易来实现游戏中的理想。于是，游戏厂商出于对前一类玩家的保护，实际上也是出于对自己盈利模式的保护，与那些“下等玩家”玩起了猫鼠游戏。

■安徽 牙牙

按照运营商的说法，免费网游可以让玩家无门槛地进入网络游戏，享受与传统收费模式网游同样的快乐，并且推出增值服务，称为IB模式（Item Billing，即道具销售）。这些官方售卖的道具当然可以极大程度上帮助玩家实现游戏中的理想，同时为游戏厂商带来收益。于是，如何提高道具的销量就成为厂商挖空心思想做的事情。

被绑定的玩家交易

时下运营免费游戏的厂商根据游戏种类的不同，提供的增值服务也不同。但无论是哪家运营商，最不愿意看见的情景就是玩家用人民币购买的增值商品，能够在全服务器的玩家间自由流通。多半这些商品在购买后一定会绑定一个角色，这个道理很简单：玩家A拥有道具A，玩家B拥有道具B。如果可以交易流通，玩家A可以通过交易流通获得道具B；如果不能流通的话，玩家A没有办法，只好再花钱买上一个道具B。就拿赛车类的网游来说，玩家从官方买了一辆速度比较快的车，开了几天觉得还是换一辆转弯性能好的车比较好。如果玩家间可以交易的话，完全可以用这辆速度快的车去换一辆转弯性能比较好的车，不必再买一辆。而运营商不仅不会鼓励玩家间进行私下交易，还会采用一些独特的手段去阻挠玩家间私下交易。



许多休闲类网游中每天消耗大量一次性道具，就算不绑定交易也利润可观

休闲类网游多半采用的就是上面所说的购买绑定的手段，而且游戏中压根就不存在与交易相关的经济系统。如果存在经济系统，也只是针对玩家一个账号、一个ID单独核算的经济系统。在这样的游戏里，游戏服务器中玩家所能看到的每一套衣服、每一辆车、每一个道具都可以为厂商带来固定的收益。由于休闲游戏没有提供玩家间的交易功能，玩家也无法进行自发的道具交易，这就保证了运营商利益的最大化。在这些被限定死了的游戏中，甚至也不存在卖号的情况。一般来说，只有相熟的好朋友间有兴趣换号玩玩，只为增加一些乐趣罢了。

自由经济的完全消失

相对于休闲游戏来说，免费的角色扮演类网游想要控制玩家间的交易就要难得多。首先，MMORPG中经济系统本身十分复杂，玩家打怪暴出的物品需要互通有无、玩家合成武器和装备时需要材料交易、玩家养宠物贩卖时需要相互买卖，当然，玩家强化武器和装备需要的材料、生产系玩家生产出的道具等也都需要进行交易。没有这些热闹的交易，MMORPG中赖以繁荣游戏世界的基础也就不存在了，但如果玩家间的互通有无过于自由，每个人都可以自给自足，运营商还能赚到什么呢？因此，在所谓的免费游戏中，这许许多多的方面都有运营商的人为控制，以层层关卡设置生产和交易的难度，然后将这些需要交易的道具摆进商城里去，让玩家觉得，这些东西可以轻易地用人民币买到。

运营商使用的这些手段手法不一，却招招见效。笔者认为最狠的手段就是直接摧毁游戏中经济的来源。例如有的网游中，无论你打怪还是去完成任务，都无法获得游戏中的货币，除非是将打到的装备、道具卖钱，但这点收益简直是微不足道的，完全无法让玩家在游戏中生存。试想一下，如果正常练级中连买药的钱都不够，玩家还如何生存？于是游戏商城中适时推出了人民币兑换游戏币的业务。面对自由经济从源头上的紧缩，面对着需要大量银子才可以购买的装备、道具，玩家只有选择购买官方的游戏货币了。

当然，这并不代表玩家只能乖乖就范。此类游戏中因为多半不会出现通货膨胀的现象，游戏币就成了硬通货，进而造成很多玩家或是工作室，用正当的、不正当的手段去打那些少得可怜的游戏币，然后按低于官方的价格卖给游戏中的其他玩家。对这些玩家和工作室来说，尽管讨生活有些


许多免费游戏中会把生产技能设计得极尽繁琐，若不掏钱买材料，只能精神崩溃


只要游戏里还有人，就不愁没有“工作室”



越上等的守护越金贵，越是神兵越要有神一般的毅力才可以锻造出来

艰苦，却不是没得赚，可这样一来就犯了运营商的忌讳。君不见，三天两头就有运营商大肆发布公告，开始喊打外挂、开始封停工作室和私下交易玩家的账号，严厉的运营商甚至会禁止这些“组织”的话语权，一旦在游戏中发现有人叫喊交易，轻则禁言，重则直接封停账号。极为讽刺的是，相对以往时长收费时代的打击外挂而言，出于这个目的打击外挂的力度是非常大的，收到的效果可以说是相当的好。可见，外挂屡禁不止不是运营商管不了，而是管不管的问题。可是即便这样，玩家私下交易的情况仍是无法杜绝的，他们可以通过暗号接头（比如把“买银子”说成是“买包子”，躲过系统的关键词检索），然后使用其他的通讯软件（QQ、MSN等），配合第三方交易平台轻松完成私下的交易。是的，很像特务接头……

难得一见的神兵

还有的运营商更绝，采用调低游戏中物品的暴率来进行控制。例如同一款游戏，笔者测试过日服、韩服与国服，明显能感觉出暴率的差别。外服中紫、蓝、绿各色装备乱蹦，一个副本下来包里满满当当。回到国服可好，别说带色的装备了，能有件白色装备卖商店赚回修理费就不错了。有的时候，这样低下的愿望都未必能实现。

在这样的暴率面前，想要拥有一把属于自己的极品武器与一身招摇的装备无疑是痴人说梦，于是运营商就“体贴”地为玩家准备好了两类物品：一类直接就是成品的装备。为了避免被说成是影响游戏平衡，装备可以以时装、内衣、披风、纹身等名目出现在商城里，再附加一些赚人眼球的属性，摆在柜台上就开卖，大家心知肚明，所谓愿者上钩。另外一类则是鼓励玩家亲手合成这些武器、装备，游戏中不是有生产系的技能吗？来！70级神兵XXX合成材料如下：五等XX石1个、五等XX木1个、灵魂XXX，看似简单，就3个材料，其实不然。笔者夸张一点形容：五等XX石需要一等XX石999个合成一个二等XX石，二等XX石999个合成一个三等XX石……当五等XX石合出来时，估计愚公把山都给搬完了。而这只是合成，还有强化呢！“+几”“追几”的极品不得强化几件？再加上成功率的因素那就更难强化了。这时候，商城里就开卖这些高级材料、提高强化效果的材料以及保证合成率的材料。

这样的武器官方一般不会让它到处流通，多半都有“绑定”“签名”“灵魂锁”。虽然武器不能流通，但武器是由材料组成的，有的玩家就专门去采集这些低级材料合成高级材料，然后按低于官方的价格卖给玩家，也算是一种变通的手段吧。

同理，还有一些诸如药品、道具、经验值加倍等的道具玩家间也无法交易，但也可以采用其他的方法进行变通。如某玩家想完成一个副本或是任务，如果不买上一些大力丸、鹿茸酒、招魂铃等道具就无法过关，他又不愿意花这么多钱去购买，就可以找高等级的朋友带过去，或是花低于使用道具的货币去雇佣他们，加上以上提到的手段，不花钱的玩家还是有些手段去拿到自己心仪的装备、武器。当然，对那种一旦交易就绑定角色的游戏你就别存妄想之心了。况且时下的免费游戏多半采用两套独立的货币制度：一套货币是游戏系统所产生出的货币，这样的货币与传统时长收费游戏中的游戏币类似，但作用极其有限；另一套货币则是通过人民币交易得到的游戏“代币”，这样的货币也有局限，购买的物品基本上无法参与游戏内玩家的流通。这样的情况下，唯一硬流通的办法就是去干买卖账号这种危险的营生了。

只会杀鸡取卵？

现在，有些游戏运营商采用恶劣的、严重影响游戏内经济系统自由和稳定发展的手段，去干预游戏进程。就像上文中所说的，运营商扮演游戏社会里的上帝，使游戏内的经济系统极度萎缩。稍微有点商业常识的人都知道，通货紧缩会使游戏内的经济衰退，这可以让游戏内大量免费玩游戏的玩家需求减少（甚至玩不下去干脆退出），让半免费与不免费的玩家“债务”增加。玩家需要的游戏货币很多，又没法通过玩游戏得到，只有欠着游戏系统的钱，使用游戏外的人民币交易去偿还债务。这样看来得益的最后只有债权人。作为游戏公司方面，自然无法放弃这种假免费、真收费的运营模式，他们往往也有大倒苦水的理由，比如：我们免费提供游戏给你玩，总要得到回报不是？



运营商倒的苦水总是被玩家强烈鄙视



玩家是否愿意永远玩这样的猫鼠游戏？

为了保护自己的利益，近来有越来越多的运营商开展起轰轰烈烈的打击活动。年初的时候，有几家游戏运营商联名发起一项活动，大致目的是打击盗号、盗取虚拟物品，维护游戏产业健康发展。这次活动挂着打击盗窃虚拟物品的“羊头”，实际上卖的是禁止、打击玩家私下交易虚拟物品的“狗肉”。当然，时下不规范的虚拟物品交易确实有滋生网络盗窃的嫌疑，但这也说明一部分玩家对网游虚拟物品交易有需求。在这个层面上，有些运营商首先声明自己的游戏是免费的，却没有如暴雪一样宣称所有的虚拟财产归自己所有，如今大肆打击非官方交易，不仅证明了“免费游戏”的假惺惺，连最后一点服务玩家的诚意也抛弃了。从玩家的角度来说，既然自己拥有虚拟物品，就有交易的可能和必要，这也是人之常情。游戏运营商只允许玩家购买官方的虚拟物品，而不许玩家之间买卖，不能说是人之常情，只能说“上帝”有此规定，你们就自认倒霉吧——谁叫这事和我的盈利牵扯到了一起。和盈利无关时，遇到虚拟物品丢失、回档等情况，我才不管呢！

通过增值收费的运营模式被很多人认为是杀鸡取卵，不过笔者认为那些少数恶性游戏运营商来说才算是。如果运营商把握适度，给玩家一定的空间，这一模式也完全可以变成一种养鸡下蛋的模式，运营商和玩家的猫鼠游戏也可以自动终结。其实，笔者现在最想不通的是，既然某些运营商无良，为何还有玩家拼了命要去玩猫鼠游戏，而没有抛弃这些“上帝”的自知之明呢？

▶快言快语

CD-Key：准入，还是抢钱？

还是那个老问题，如果让你花69元买一款正版单机游戏，或是花60元买两张点卡，哪一个你更心甘情愿？从现实中看，显然答案会是买点卡。自从道具收费在中国成为主流后，拿运营商自己的话说，玩家的钱都是“不知不觉花出去的”。运营商多半都是挖空心思琢磨玩家心理，确保游戏的免费门槛，让更多的“炮灰”进来给人杀。但经过几年道具收费的高峰之后，有的厂商现在重新研究起收费游戏的“剩余价值”。

■北京 一毛

就在年末，有两家游戏运营商几乎同时推出了一种新的网络游戏准入制度。先是久游网宣布，《仙剑Online》的营运策略将采用CD-Key付费启动，游戏免费、道具收费的营运策略。首次启动游戏需付费30元购买CD-Key，此后游戏免费，但从久游对这一模式的解释来看，仍会在游戏中开放道具商场。其后，另一家网游运营商魔力游也宣布了其旗下游戏将要施行的“免费档”策略，即所谓的“10元入档，真正免费商城”。二者的策略细节上有所不同，即进了游戏花不花钱的问题，但花了钱才能进游戏的大方向是相同的。



《仙剑Online》在测试阶段人气颇高，很多低年龄段的玩家甚至是看了“大胡”版的电视剧来玩游戏的

准入制确保基本收益

不管花多少钱才能进游戏，这种类似CD-Key的门槛颇有些返祖的味道，也和目前欧美网游运营商采用的运营策略基本相同。最容易想到的一个例子是《魔兽世界》，这款游戏在海外的首发即采用传统的光盘包装加CD-Key的发行方式，购买正版就是买到了一个CD-Key。此后，《魔兽世界》两款资料片的发行也与此相同，如果你没有购买一套正版的《巫妖王之怒》，就只能在游戏中享受《燃烧的远征》以前的内容，后来的《柯南时代》《战锤Online》等游戏的发行也大致采取这种策略。很明显，老外这么卖游戏是一种惯性，只有这样才不至于脱离单机游戏占主体的欧美游戏市场。反过来，暴雪和九城在国内推行CD-Key策略曾经遭遇了不小的阻力，许多玩家虽然表示不解，但因为《魔兽世界》太强势，后来也默认了运营商的举动，即使《魔兽世界》中规定每激活一个大区就要烧掉一张点卡，也没有激起太大的波澜。

现在看来，暴雪的策略总体上是明智的，卖一个CD-Key就等于卖掉了一套单机正版，以后还能慢慢收钱。不仅长期利益可以保证，游戏发售的短期内也可以给自己的财报写上靓丽的一笔。显然，国内的运营商将这种策略看在眼里，也算过一笔账：如果能在游戏初期吸引到10万名玩家进入公测和正式运营，那么一个CD-Key，不管定价30元还是10元，在玩家大量消费商城道具之前已经为运营商带来了不菲的额外收入。对《仙剑Online》这样数百万美金签来的产品而言，这点入门费只是杯水车薪，不过它所带来的示范作用仍对一些中小运营商有所启示，魔力游的免费档策略就是以10元的准入门槛吸引玩家。运营商方面称，只要交了10元钱，就能进入魔力游的所有产品中去，而且商城是“真正免费”的。



久游网和魔力游同时想到了CD-Key策略，或许并不是偶然的。以《征途》起家的巨人网络早先已经推出了《征途时间版》，今年下半年又推出《征途怀旧版》，在游戏设计和收费模式上开始做新的尝试。显然，精明如史玉柱一样的老板们都意识到纯粹的道具收费不是一本万利的收费模式，它的局限性和负面效应总有一天会膨胀到一定程度。

收费策略即将转变?

不管是重新回到时长收费还是推行CD-Key策略，多样化的尝试都是根据玩家的心理变化和市场环境的转变而必须推行的。在这之中，魔力游的免费档看起来更向玩家靠拢，10块钱对任何消费能力的玩家来说都不是个问题，而免费商城的宣传则非常契合玩家不花钱的理想。就算玩家进来一看，不如宣传的那么好，这笔入门费也是没法再退了。就算是一两个运营商虚假宣传搞砸了，聪明的运营商还是可以因此聚敛更多的人气，对他们后续产品的推广无疑大有好处。



很多玩家也在关注《魔力宝贝Ⅱ》如何收费

分析了这么多两全其美的优点，但站在玩家的角度，对这一策略的可信度也许总会有些举棋不定。笔者的很多朋友听到这个消息时，第一反应都是：“会不会是一锤子买卖？”这样的事在九城、久游网这样的大型运营商身上可能不会发生，但如果哪个中小运营商依样画瓢，情形就会变得可疑起来。如果一款游戏奇烂无比，号称“终身免费”，却骗了大家几百万元的入门费后立刻宣布停运，那可怎么办？

恐怕也没什么办法，玩网游总是存在风险的，就当你支持了一款正版的单机游戏吧。P

▶在线事件

“魔兽”啊，真是寂寞如雪

2008年10月31日这天，阿来第二次删除了《魔兽世界》，第二次告诉自己不再踏入这个虚拟社会，正如一年多以前一样，阿来看着电脑屏幕，突然觉得寂寞如雪。窗外一缕阳光照在阿来苍白的脸上，同样射进阿来心里。“对了，还答应朋友陪他去副本的，不能食言。要不去祖阿曼打打附魔配方？还差‘斩杀’基本上就全了。昨天不是有业内人士透露马上就会开‘巫妖王’吗，应该不是空穴来风吧……”

■北京 小明斯基

想着想着，阿来心头的寂寞就这样雪融冰开，鬼使神差般地再次点击了Install，正如一年多以前一样。



台服《巫妖王之怒》安装界面，漫长的等待中可以顺便了解阿尔萨斯的生平

晚上的铁炉堡没比白天热闹多少，例行公事的人们跑来跑去、高声交谈，突然综合频道有人喊话：“联盟的同学可不可以组织一下来部落屠城，我们这边都没人了，来刺激一下吧……”这联盟部落互相挤兑最是平常不过，虽然大都是图个嘴瘾，但这次如此放下身段，高喊“屠城，Please”，转变未免快得有些让人吃惊。可惜这位悲伤的同学最终没能实现愿望，溅起的微微涟漪马上消失不见，因为有件事他并未料到，联盟这边也没什么人了……

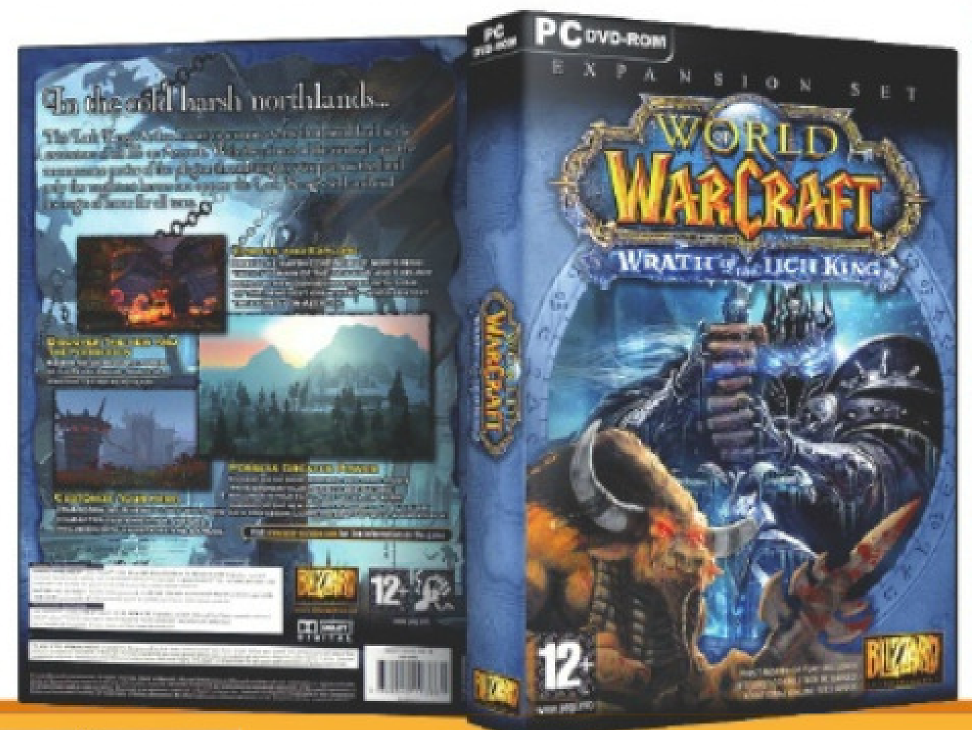
巫妖王，你去死！

阿来最近的MSN签名是：“巫妖王，你去死！”

如同所有WoW的Fans一样，阿来曾经对WoW有种近乎狂热的喜爱，每天都挂在NGA上刷新帖子，从职业区到综合区，偶尔看看技能区，但有一阵最常去的还是《巫妖王之怒》区，每条新消息都像兴奋剂一样刺激着他的神经。但越来越多的期盼渐渐变成了焦急，继而转为小孩子耍性般的生气，于是出炉如此签名。对于阿来的表现，公会里的猎人一毛只有耻笑。一毛是个矮人，平时说话异常粗俗，他给阿来的定义就是：“小屁孩，闲的！”其实阿来并非心智未开之辈，漂亮的履历便是最好的证明，尤其经过TBC一役，阿来本以为自己不会再为这虚拟世界牵肠挂肚，但真当身临其境时，却是再次不由自主。

不过到头来，随着国服WLK一天天地拖延，阿来的心情也越来越平淡，不是久经磨练之后的淡定，而是类似心灰意冷的茫然。现实和虚拟的次第关系阿来是分得清的，工作、女朋友，阿来都处得很好，不折不扣的成功人士，可总有一种空虚感弥漫心头。难道WoW是我唯一的精神寄托吗？阿来时常如此责问自己，但总也找不到答案，唯一知道的就是在玩WoW时非常快乐，而WLK可以延续这种快乐。

认为阿来是小屁孩的一毛同样在追寻自己的快乐：修声望。本来只为了听听奥山战场女指挥的声音，却让一毛着实爱上了打战场，杀戮的快感令人神往，但打到现在，让一毛坚持下去的却是主城的声望。多日的奋战终于有了回报，当一毛看着面板里一片“崇拜”的字样时，脱口而出的却是“WLK怎么还不开啊……”同样的心情也出现在“小号党”身上。会里的沙包对Raid啊、竞技场啊兴趣并不是很大，过去因为跟着公会活动，没有多少时间操练小号，这阵子Raid Leader邪邪淡出，便愉快地把有限的生命投入到了无限的小号中去。对沙包小号的可怕，大家是在一次刷无头骑士过程中认识到的。5具无头骑士尸身顽皮地躺在地上时，大家轮流换了各自的小号，转眼10具无头骑士倒地，在地上显得有些拥挤。法师正准备开门撤退，沙包突然提出自己还有几个小号，要不要换来用掉？出于对浮云般缠绳的渴望，大家欣然应允，11、13、17……当满地都是无头骑士，甚至快找不到一块空地下脚时，气氛变得有些诡异。“你的号都满了吧？怎么还有？”面对大家的提问，沙包羞涩一笑，答道：“还有朋友的号，我也给他们练了小号……”





去台服的人又多了起来，有很多是今年第一次去。虽然必须面对这样的无奈，但有30天60小时的免费游戏时间，不少玩家又鼓起了练小号的勇气

发表于：2008/10/17 19:03:59 个人资料 短消息 收藏
14. RE:WLK什么时候开？
....你现在耐心等待下 相信不会让您等待3-5年的

据说是九城论坛管理员给玩家的“暴强回复”。其实九城何尝不想早些开，只是玩家不了解个中缘由而已

该死的WLK！当然，最后还是没有出缠绳……

像名人一样淡出

阿来有个很要好的战士朋友叫大红。大红性格耿直，认死理，最佳证明就是从1级到70级未曾换过防御天赋。较差的Solo能力让大红手头始终拮据，于是便积下了卖点卡的陋习。为防受骗，他培养了几个相当稳定的客户，会里的RL邪邪便是其中之一。大红最近发现客户越来越少出现，正欲新觅财源时，邪邪突然上线，于是迅速密过去，“老大，还要卡嘛？”那边迟迟没有回音，大红准备再问一次，这时一

句让大红面部表情瞬间扭曲的回答弹入视线，“你……有《诛仙》的点卡吗？”

“你这个流氓！”大红在内心深处竖起了中指，然后问道，“要几张？”



哪怕是夫唱妇随，CWoW也让人失去了欲望

邪邪在澳洲读完大学，准备去美国继续深造，这中间空闲的时段本打算好好玩玩WLK。作为一名优秀的RL，WLK各Boss的属性特点早已烂熟于心，无奈巧妇难为无米之炊，渐渐也就没了心情。适逢一个小学女同学哭着喊着拉他去玩《诛仙》，本着对国产网游“批判的态度”，邪邪迅速下载好了客户端。几天玩下来，游戏好坏不敢断言，但和女同学并辔而行的乐趣却迅速冲刷了对WLK的期盼。对这种叛敌行为，邪邪认为他只是淡出，等WLK一开，自当抽身回来，继续那未竟的大业。“淡出，淡出你晓得伐？”邪邪常说。

同样淡出的还有阿来的好朋友——牧师蚂蚁。同牧师这个神圣的职业一样，蚂蚁心志坚定，博爱众生，心中一股正气，以600点多的治疗效果混迹黑暗神殿而闻名于世。准确地说，蚂蚁算是真正的“Play for Fun”，装备、进度都不看在眼里，有得玩就好。于是蚂蚁便毅然去了台服，飞向了梦中的世界……没事时，蚂蚁总给阿来讲讲在台服的见闻，当然包括贴一张WLK的登录界面，“一起来台服玩吧，这里有不少大陆过来的，还有自己的公会。我跟你说，台服的人技术还不如我……”蚂蚁不止一次拉阿来过去，但阿来没有蚂蚁洒脱，舍不得自己苦心经营的人物，也没有精力再去重练。“我不去，我就不信它不出……”阿来的回应越来越没有气势，后来蚂蚁也就懒得叫他。

还有第三种淡出，就是类似伊格和怀袖这样的小夫妻。别的游戏玩着没劲，转去台服又嫌麻烦，于是夫妻两人找了个新服一切从头开始，重温白手起家、夫唱妇随的乐子。此种乐趣难度较大，毕竟多少个宅男宅女还都是孤家寡人，阿来也曾试图拉着女朋友共同游历这让他魂牵梦绕的游戏世界，但在选择人物模型界面时，女朋友便弃之而去，“什么啊这都是，太丑了，不玩！对了，你快来帮我，这个人在联众很有名的！”阿来知道此法不通，也就不存奢望——“让她知道我在游戏里的种种劣迹也不好……”阿来宽慰自己。

逐渐淡出的朋友让阿来有些惆怅，过去把酒言欢的战友虽然还都略有联系，但交谈话题明显减少，“WLK一开一定就都回来了……”想及此处，阿来却更加惆怅了。

我们都是“肾斗士”

心水是阿来朋友里竞技场打得最好的一个，个人积分足足1500，并发誓这不是重组的队伍。心水是传说中的技术流，或者说他喜欢研究技术，但领会多少则很难讲。有Raid时，心水永远会在邪邪出错时及时提醒，会里众人面对天赋、技能有了疑问，他也是第一个出来解答。不能否认，长时间浸淫在技术的海洋里，让心水确实比大部分人来得通透，但实践和理论总会出现偏差，所以大家都叫心水“专家”。

“专家”心水在Raid消失后把对PvE的乐趣转换到了PvP上，并且非常看不起猎人一毛混战场。“不就是一堆人瞎打吗？有技术吗？啊？有吗？”于是在综合频道便出现了一个寂寞高手的身影，“强力Dru寻找战士打22冲分！”开始的时候，不少战士冲着这句傲气十足、充满自信的叫喊伸出了橄榄枝，但时光荏苒，心水在综合频道喊话的频率却是越来越高了……有一次阿来和心水闲聊，谈及眼下惨状，心水长叹一声，不小心道出了心声：“唉，我根本不喜欢打竞技场，进去之后就很紧张，平时看来的心得全都派不上用场。可是不打竞技场还能干嘛呢？”阿来心有所感，同样黯然，心水那边话锋一转，又说起了别的，“昨天我打了一场，足足一个小时，他们杀不死我们，我们也杀不死他们，就在战士告诉我‘要去WC，咱们放弃吧’的时候，你猜怎么样，对方来这边开了个小号，要和我Roll点比大小，输了的就退出战斗，没想到我如今变成‘肾斗士’了……”



蝗虫说：“会长，CWoW开TBC了，我要回去了。”会长说：“回去吧，不过明年的今天，你还会回来的。”——一名大陆玩家回到阔别多日的台服时看到的公会信息

阿来也在网上见过此种说法，平时看来觉得挺好玩，今天从好友嘴里说出却是另一番滋味，“是啊……在WLK面前，我们大家都是肾斗士……还是很高阶的那种……”

如果把对WLK的等待比喻成尿意，阿来觉得真是恰当无比。这东西不是常有，但到了时候自然就会出现，如果顺利解决当然是欢喜非常，可如果无处宣泄，它就以肉眼可见的加速度强追猛进，越是焦急，越是难受。最后整个人都被这怨念指挥，失魂落魄，浑身发抖，其他东西统统不入法眼，心内所想只剩一事，至此练就肾斗士真身……

尾声

忙碌了一天的阿来回到家里，和往常一样不知干点什么好，买了不少书，还有最新的动画和电影，可就是看不下去。登录游戏，同样茫然四顾，每日任务还有必要做吗？卡拉赞还有必要下吗？要不去挖矿？可挖来干嘛呢？反复几次，弄得阿来心情差到极点，突然电话声响，竟是一年多未见的好友来电。

“哟，怎么舍得给我打电话了，QQ给你留言也不回。”

“嗨，前阵不是忙吗，怎么样，明天有事吗？”

“没什么事，怎么啦？”

“那明天一起吃个饭？哥几个好久都没见了，怪想的。”

“别扯了，是不是要借钱啊你，多了我可没有。”

“真不是，你怎么这么俗啊！这不是WLK一直不开，闲得无聊吗，正好出来透透气。”

“好，没问题……”

定下时间地点，阿来挂下电话，静坐了几秒，突然高声对女朋友喊了一句：“今天我来做饭吧！”

编后： 很难得，我收到这样一篇投稿，讲的是在国服WLK不能同步更新时，一个普通《魔兽世界》公会里的鸡毛蒜皮。关于结尾，作者说：“我想表达的就是一种没有结尾、没有对错，只有瞬间的改变，但不能恒久！”是的，什么都在一念之间，当WLK真正到来时，这个公会里是否会有人不回来？

切断法师的脉
——兽王与人王的终极对决

■北京 Winni

自从Sky流出现后，人族和兽人之间的口水战似乎就一直没断过：兽人不停抱怨召唤生物是如何如何的IMBA，人类的法师部队是如何如何强大；人族这边也在同时抱怨兽族箭塔是多么多么的有性价比，狼骑是多么多么无耻。直到今天，Sky流是否无解依然是众多Warer讨论的热点。根据以往的比赛结果来看，似乎是人族更占优势一些，但世事无绝对，兽王Grubby就在本次WCG世界总决赛中给我们带来了新的表演。兽王的对手是他的老朋友，世界最优秀人族选手之一的ToD，下面，大家和笔者一起来欣赏下兽王与人王之间的精彩演出吧。

我们先来看一下本场比赛的基本信息：

比赛双方	游戏版本	比赛地图	双方种族	出生位置
MYM]Grubby	TFT1.22	TwistedMeadows	兽人	5点位置
GG. ToD	TFT1.22	TwistedMeadows	人类	2点位置

Grubby的开局比较稳健，祭坛→地洞→兵营→地洞后不断补充农民，直到20人口。随着祭坛中进度条慢慢前进，先知即将出场。ToD这边为了能在第一时间清理掉附近的地精实验室使英雄达到2级，采用双农民修祭坛+房子的开局方式。虽然这样大法师会提前出现在战场，但MF时需要依靠大量农民，很容易遭到对手的屠杀，对于初期的经济还是有一定影响。

大法师一出祭坛便抬手召唤出一个水元素，同时家里的6个农民伯伯也都放下手中资源，抡起武器就和大法师直奔地精实验室开始打猎。由于Grubby的农民一早就探到了人族的基地，在看到人族的开局之后，先知走出祭坛后想都没想就带着两只小狼直奔地精室抓人类的MF。


图1：占到便宜的先知

虽然先知赶到的时候大法师刚刚升到2级，但这并不影响先知对贫血农民的追杀。在小狼和大G的不懈努力下，人类的3个农民倒在地上。如此战果先知还不是十分满意，在又干掉一个空血的步兵之后，先知这才带着步兵和小狼扬长而去。此时先知的经验已经过半，在初期小小占了点便宜（图1）。

升级了基地之后的兽人紧接着放下战争磨房，人类由于前期被杀了3个农民，科技方面稍微落后一些。先知在早


图2：HP个位数的先知无奈交出回城

已建造完毕的商店中购买的医疗剂也让大G恢复了活力。在清理了门口的533野怪升到2级后，先知直觉般地来到人类门口，将想要MF的大法师一伙抓个正着。面对先知还要强行MF很明显是不理智的行为，大法师聪明地绕路跑到商店买了一双鞋，骗走先知后才开始MF。等先知赶到时大法师已经顺利到达3级，

恼羞成怒的先知大吼一声与人类部队展开死磕。双方的攻击目标都放在英雄身上，穿上跑鞋的大法师明显就比先知灵活许多，几番操作下，先知被打成红血，在只有个位数HP时回城逃命。人类扳回一城**（图2）**。

二本升级完毕的兽人并没有在第一时间放下兽栏，而是先放下灵魂归宿，一个位置较好的箭塔也已修建完毕。人类这边二本刚升级完毕就在酒馆中拉出兽王，兽王的加入让人类的自信空前膨胀，直奔兽人基地门口的雇佣兵营地开始MF。面对这种近乎挑衅的MF，先知显然不会示弱，在没有老牛加入战斗时就主动发起了进攻**（图3）**。





图3：挑衅般的MF



图4：位置良好的箭塔给了人类空前的压力

双召唤的火力支援下，人类的火力强大到令人发指，几个轮回下来，先知又被打成半残。兽人无奈只得暂时回到基地进行休整。优势在手的人类显然不想放过宝贵的机会，于是在大法师和兽王的带领下开始试探性的进攻。虽然双召唤火力强大，但位置超好的箭塔还是给了人类强大的压力，几次攻击都被挡了回去，还搭上了几个步兵的性命。人类没了主意，只好在兽人门口徘徊，寻找合适的战机**（图4）**。

前期总结

从一开始就打定主意走Sky流的人类选择了速英雄到2级的打法，虽然科技速度稍稍落后，但无须读进度条的二英雄兽王让科技不至于落后很多。Grubby在前期的表现也较为一般，虽然杀掉了几个农民和步兵，但一时的冲动导致交出回城也是不该有的失误。



图5：修塔VS拆塔

面对即将到来的人类一波流，兽人及早放下战争磨房和灵魂归宿做好防守准备，人类的进攻将会变得异常困难。如果一波流未能拿下兽人，比赛就会进入胶着状态。

面对防守严密的兽人基地，大法师沉吟半响，眼神一亮，直接从家里喊来一票农民工助拳，女巫这时也加入战斗。民工们在跑到兽人基地前刚好又变回农民，于是毫不犹豫地就干起老本行——修塔。兽人也知道箭塔一旦修建完毕，自己就会凶多吉少，赶紧不要命地一拥而上开始拆塔**（图5）**。



图6：空血的投石车



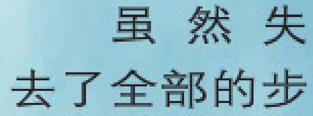


图7：兽王阵亡

虽然兽人也有箭塔支援，且灵魂行者的驱散也已经升级完毕，但在人类强大火力和良好阵型下还是被打得连连后退。眼看拆塔行动宣布失败，兽人只能退回基地依靠箭塔和地洞进行防守。在拼老命保住了刚出炉的投石车后，先知刚刚长出一口气就又差点背过气去——人类的箭塔已经修建完毕**（图6）**。

这种情况下，不冲上去也是个死，先知一咬牙领着老牛又重新杀出去。在人类箭塔和双召唤的火力下，兽人战士一个接一个的倒了下去。不过兽王由于杀敌太过投入，一不小心陷入敌阵，被兽人们一顿板斧砍成红血，又被先知一个闪电直接送回祭坛。没有了兽王之后，人类攻势暂时放缓了一些，兽人们总算是有了喘息的时间**（图7）**。

虽然没了兽王的人类在攻击上显得不再那么凶悍，但这并不代表着兽人就逃过此劫。大法师带领剩余的法师们顶着箭塔强行干掉两辆投石车后退回了防御后面。两个吸魔塔也让先知和老牛基本成了普通单位。不过兽人很顽强地在外围不断依靠狼骑围杀赶来支援的人类部队，就连复活后赶来支援的兽王也被打成了半血。失去支援的大法师越打越感觉无力，终于因为一个失误被兽人逼得交出回城。一波流Rush宣告失败**（图8）**。



图8：一波流Rush宣告失败

虽然失去了全部的步兵和狼骑，但剩下的3辆投石车拆起残余在家中的箭塔来还是不费吹灰之力。人类知道此时再去进攻也占不到任何便宜，于是回城稍稍补给后就开始了MF。双召唤加法师组合MF的效率高到令人发指，兽人刚MF完7点位置的分矿，人类已经MF了3个野怪点，而人品爆发的兽王不仅打出经验书，就连身上也带上了无敌药水和魔法垂饰，无论是等级还是装备，都暂时占了优势。

在地精商店又补充了两张团补之后，人类蠢蠢欲动，准备展开新一轮的攻势。

中期总结

尽管兽人早已做好防守准备，但在人类老练且凶狠的攻势下还是显得被动异常。在如此凶险的情势下，不得不说Grubby的思路还是十分清晰的，尽量避开正面交锋，只攻击对方英雄与落单的单位。这种打法的效果十分明显，虽然人类的攻击十分强势，但一不小心英雄就面临着阵亡的威胁。赶来支援的部队在狼骑的网下也一个个变成了兽人的经验值，最终只得以两个英雄空血回城收场。

经过一番高效的MF，ToD的兽王等级很快追了上来，且装备情况也良好。5级的大法师配上4级的兽王，如此强大的召唤部队又将展开攻击。这时的兽人该如何防守呢？我们拭目以待。

察觉到兽人的动向，大法师赶忙带队前去兽人基地下面的地精实验室抓MF。虽然先知身上早已没了回城卷轴，但及时的地精飞艇让兽人们逃脱了困境。抓MF失败使得大法师也一阵火大，一声令下从家里又拉来一票民工，新一轮的攻势正式开始。

战斗刚一开始，大法师就因为站位过于靠前而被兽人团团围住，好在女巫及时隐身让大法师有惊无险的脱离了困境。急忙赶来救驾的人类部队和兽人一时间打成一团。由于这次准备的不够充分，人类只来得及手忙脚乱地操作英雄不被杀掉，根本没有时间调整阵型，不仅好几个单位径直冲进了兽人基地被箭塔射死，也让灵魂行者过足了瘾，几次驱散就将召唤单位清理得一干二净。闪电链+冲击波的连环杀伤也让人类贫血的法师部队叫苦不迭，当大法师再次被围住时，人类只能选择回城（图9）。



图9：漂亮的隐身

兽人早早的派了个农民来到7点分矿，意图趁着人族不备偷偷开片矿出来。但早就做好防备的人类也派出一个农民在这个位置监视着，两个农民在矿点一左一右面面相觑，场景颇为有趣。

知道已没优势的人类清理了基地上方的矿点后放下了分矿，准备打持久战。不过兽人也同样早有防备，两只探路的小狼早已将人类的动向报告给了先知。为保证分基地顺利建造，人类来到兽人基地进行骚扰，不过兽人也同样来到人类的基地。本来大法师觉得对着互拆一阵也无关紧要，不过看到兽人用飞艇带来的两辆投石车后还是乖乖地掏出了回城。兽人这边在闪电链和冲击波杀掉几个农民后也回城暂避锋芒。虽然结果是互换了回城，但两只小狼顺利将人类分基地的5个农民全部屠掉，人类分矿计划失败（图10）。

此时双方的主矿同时爆掉，有所不同的是兽人无视人类存在，强行在7点矿开起了分矿。人类虽然知道这一情况，但在兽人不断的骚扰之下，也没什么办法。于是场面一时间变成了魔兽版的“猫和老鼠”：兽人利用高机动性的狼骑和飞艇一直在人类基地左右徘徊，人类只要一出家门，兽人立即冲上去；人类一回来，兽人又立即撤退。虽然人类有女巫减速，但在恰到好处的加速卷轴和回城下，整个法师部队犹如被掐断魔法的脉搏，有力使不出来，只能眼睁睁看着部队和基地被逐步蚕食（图11）。



图10：屠得爽快无比的小狼



图11：恰到好处的回城

尽管人类追了大半个地图后最终把老牛给做掉，尽管人类人口要高出兽人很多，但场面还是没有太大的变化，反而更加有利于兽人：因为兽人在人类分基地的废墟上又开出一片矿，更糟糕的是人类还没有丝毫的察觉。在来回又换了两次回城之后，兽人直接从酒馆里复活了老牛，又快速招兵买马，战力急剧上升。最后的决战发生在兽人的家门口，兵力虽然相差不多，但被网住的大法师还是难逃被围的命运。在大法师倒地的一瞬间。ToD打出GG，退出了比赛（图12）。



图12：再次被围的大法师

比赛总评

面对自己昔日的队友，Grubby没有丝毫的懈怠。从前期就开始积极的防守，到后期教科书般的游击战都实行得十分彻底。反观ToD，发挥得也相当不错，中期的Rush凶狠异常，只是一波没能拿下的时候显得有些急躁，被Grubby抓住机会，成功挺住攻击，将比赛拖到了后期。

话说在面对兽人的游击战时，行动迟缓的人类部队的确有种力不从心的感觉。即便是家里堆满箭塔，面对高等级的老牛也只能是稍微拖延一下时间而已。相对于中前期的火力优势，被掐断脉搏的后期还真是无力回天。不过竞技游戏的魅力也恰好于此，稍纵即逝的机会一旦没有把握住，就给比赛带来无穷的未知因素。

截止到发稿时，Grubby已经在决赛中击败了老对手月魔Moon，成功夺得2008年WCG魔兽项目的世界冠军。我们在祝贺兽王夺冠的同时，也期待Grubby能够继续保持自己良好的状态，在今后给我们带来更多精彩的比赛。P

为什么要玩这款游戏

它是一款FPS游戏，也有很多RPG的元素。其实大可不必将它划归哪类，它既可以当成枪战游戏来玩，可以当成秘密潜入游戏来玩，也可以驱车奔驰在山脉旷野间，和对手来场生死时速的竞赛，还可以放下任何斗争和任务，到处走走逛逛，看青峰衰草孤月，赏大漠长河落日。它是一款高自由度的动作射击游戏，又是一款情节曲折的角色扮演游戏，它是非洲原野上的GTA。

本游戏的架构相当庞大，两幅地图所包括的区域面积达一百多平方公里，拥有沙漠、丘陵、湿地、河流，以及各种气候和地貌供玩家探究冒险。在如此辽阔的地域中，有种类丰富的载具供玩家使用——越野大脚车、武装吉普车、卡车、轿车，还有渔船、快艇等，甚至可以驾驭滑翔机迅速脱离险境。那么枪械呢？小到炸弹、沙漠之鹰，大到火箭筒、迫击炮无不是杀敌的利器。并且，它们可以根据需要进行升级改造。而最值得称道的是游戏的自由度，玩家混迹于各种势力和派系之间，可以接各种类型的任务，如武器店的攻击车队任务、通讯塔的行刺任务、两大派系的破坏任务以及伙伴们的种种委托。任务的设计都很精妙，玩家可以根据任务目标和地形的不同，来调整携带的武器和行动时间，完成的方法因人而异——你喜欢火拼，可以大白天杀进去；你喜欢潜行，可以睡到半夜再悄悄摸进去。另外，12个派系任务都有两种解决的路线，剧情也会因为你的选择而发生变化。

孤岛惊魂2 FARCRY2

关键场所简介

■辽宁 枫红一刀流

城镇：游戏中有3个主要城镇：Pala、Sefapane和Selao港，是平民居住和贸易的中心，它们都被UFLL（劳动和解放统一战线）和APR（人民抵抗联盟）两大派系的军队控制着。主角在城镇中可以携带但不能使用武器，如果有过份的行为，会被街上的守卫追捕，直至逃到镇外的安全地带。

派系总部：在Pala镇和Selao港里有两大派系的总部，分别是UFLL和APR，他们对雇佣兵开放，委托一些破坏和暗杀任务。接任务时经过门卫的盘查，将所有武器上交后才得入内。接任务会提前拿到报酬，是一定数量的钻石。在这个国家里，纸币没有任何价值，钻石才是流通的货币。

地下组织总部：除两大派系，城镇中还有地下组织的联络部，由于没有强大的军事后盾，只能秘密行事，它是难民的庇护所。组织领导者分别是Pala镇的牧师Maliya和Selao港的Obua医生，他们为难民提供医疗和食物。主角由于在这里感染了可怕的疟疾，需要为他们担当信差的角色来换取维持生命的解药。

公交车站：游戏的世界幅员辽阔，主角要达到目标有3种方法可选：行走、开车或者乘坐公交车。行走和开车会遇到路上的民兵盘查，随时会被追杀围剿，很是凶险。因此乘坐公交车是很不错的选择，安全又便捷，每幅地图有5个公交站。

通讯塔：主角在塔下的接线盒里可以接收到暗杀指令，完成行刺任务后，雇主会以线上付账的方式支付钻石。

哨所：游戏中共有57个检查哨所，里面驻扎着民兵和外国佣兵，主角接近会受到他们的攻击。一般哨所都配备重机枪，还有武装吉普车，发现主角逃跑时会尾随追击。遇到哨所时可选择绕开或者战斗，战斗的好处是可以在里面得到物资补给，包括弹药、燃料、医疗和爆炸物等，找到补给的位置便将它们标注在地图上，以后根据需要可随时前来补充。

安全屋：它是主角用来休息和补给的地方，屋外有车辆可供驱使，屋子里有床铺，可以用手表调整睡眠时间。屋里还有3只武器箱子，可以用来存取3类武器，前提是得先在武器店买箱子。在这里还有几率遇到伙伴，碰面后进入救援准备状态，

操作键位

移动/驾驶：W、S、A、D
跳跃/改变座位：空格
下蹲/手闸：C
填弹/切换地图：R
交互影响/动作：E
开火/加速：鼠标左键
瞄准：鼠标右键
治疗：H
投掷手雷：Q
弯刀：1
主武器：2
副武器：3
特殊武器：4
地图/电话：5
任务详述：Esc

精品 8.6

大众软件游戏评级 POPSOFT 推荐级

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft Entertainment
类型	动作射击
语种	英文

文化包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：9.5
音效：8.5
创新：8.0
剧情：8.5

地图标识释义

	主要目标（红色路线）		武器店
	伙伴任务（蓝色路线）		哨所
	地下组织任务		医疗补给
	任务线索		重型武器
	地下组织总部		通讯塔
	APR总部		狙击点
	UFLL总部		弹药补给
	安全屋		爆炸物补给
	城镇		燃料补给
	公交车站		车辆
	酒吧		钻石

以后主角负重伤的时候会得到伙伴的营救。此外还可在这里与伙伴进行任务交流，走蓝色任务路线来完成任务。

武器店：这是游戏中唯一可消费钻石的地方，用来购买或升级武器和装备。开始商店出售的品种很少，想要解锁高级武器需完成老板交给的破坏任务，通常是摧毁对手的运输车队。在商店购买完武器，可到相邻的军械库墙上拿取，里面还有弹药补给和武器箱子。

第一幕 Leboa-Sako

我是一名佣兵，来到非洲的任务是干掉这个国家的军火商Jackal，据传是他挑起了UFLL和APR两大军事派系的争端，同时为两者提供军火来赚取利润，从而使国家陷入战乱，难民纷纷外逃，甚至连国王也流亡海外多年。我在机场找到一辆出租车前往Pala小镇，一路上听健谈的司机讲解这里的风土人情，来到小镇的旅馆前，我忽然感到一阵恶心和眩晕，迷迷糊糊地倒了下去。

醒来躺在一间旅馆的床上，有道黑影正在翻检自己的东西，当他走近时，我认出他就是此行任务的目标Jackal。他通过随身物品知道我此行的目的，他看样子满不在乎，认为我无法杀死他，在这里只有他才可以决定人的生死。令人奇怪的是，他并没有杀掉我，反而好心地提醒我感染了这里可怕的疟疾，得抓紧医治，在临走时还扔给我一本书，让我学习懂得这里的生存法则。

Jackal离屋后，听到外面发生激烈的枪战，我摇摇晃晃爬了起来，由于疾病缠身视线有些模糊，将墙上的刀和桌上的手枪拿起来，朝屋外逃去。往前跑过去跳过箱子，下蹲后沿斜坡跑上去跳到阳台，下楼梯来到街道参与枪战，不久我便被乱枪打倒在地上。

醒来后发现身在一间屠宰场，在这里见到UFLL的Kankaras，为了报答他的救命之恩，我得为他做一点小事情。先学习一下自我疗伤，用铁钳和匕首将身上的子弹取出来，然后跟随他来到隔壁，拾取案上的武器。除身上的弯刀，还可携带另外3类武器，主武器包括狙击枪、冲锋枪和霰弹枪；次武器包括手枪、手提轻机枪和其他单手武器；特殊武器包括火箭筒、重机枪、火焰喷射器等，每类武器只能携带1种。屋子的墙上有只医药箱，过去打开它拿针剂，当血槽减少时可以用它治疗。离开屋子拿出GPS和地图（按5），红色圆圈表示当前的任务目标，按R键可切换地图。走到红圈处找到一辆冒烟的黄色汽车，修理好它（对准引擎盖按E），这时接听电话（按5），任务更新，前往北边的安全屋消灭几名APR的家伙。上车后熟悉驾驶操作，W键加速，空格刹车，E键离开，C键切换驾驶和持武器状态，按5可以查阅地图。

驱车来到小屋前，消灭附近的家伙，接听电话后进屋拿补给，架子上有燃烧瓶或手雷。屋里还有3只箱子，是用来放武器的，不过得先到武器店购买才能使用。床边桌上的收音机是用来对表的，可用来设定睡眠的时间（A和D键调表，E键确定）。离开安全屋接听电话，接下来去南边侦察APR的营地，驱车来到指定地点，不要太接近目标，下车由一条羊肠小道上山，在地图模式点鼠标右键使用望远镜，有绿圈显示时按鼠标左键确定。完成侦察后接听电话，接受营救人质的任务。下山进入营地杀掉五六个看守，穿过大仓库到后面，在小屋循着呼救声在里间救出被关押的人质，他是我的第一位伙伴，说我身上的疟疾已经很严重了，需要找医生治疗，事后可以到酒吧找他。

出屋接听电话，驱车返回屠宰场，听Kankaras讲述这里的规则，交易的钱就是钻石，他为我之前的努力支付的报酬就是藏在附近的钻石。出屋打开地图，看到GPS有绿灯闪烁，表示附近有钻石，朝向钻石的方向会绿灯长亮。这颗钻石藏在车厢的箱子里。游戏中共藏有221颗钻石，收集它们也是一项挑战。拿完钻石后驱车前往武器店，它在Pala镇南的酒吧附近，进屋后发现老板不在，使用电脑订购一件武器，然后到旁边军械库的墙上拿到订购的武器，以后买武器也是如此取货。

前往对面的酒吧，在这里遇到之前曾营救的那位伙伴，他介绍旁边坐着的眼镜男（Reuben）有治疗疟疾的药。和桌前的Reuben聊天，他是一名报社记者，同时也为地下组织做点善事。他委托我将一盘录音带交给Pala镇教堂的牧师，然后能得到牧师的帮助。于是驾车前往镇上，在一间屋子里找到牧师Maliya，将录音带交给他，得到一瓶治疗疟疾的药，感到头晕时就按H键吃药。接着，牧师说有一部分难民被捉了，如果想要更多的药，就要帮助难民脱困。

UFLL方面的主线任务

1.长驱直入（Direct Spear）

任务简介：由于Kankaras的推荐，前往UFLL的总部去见首领Gakumba，得知有一队装备精良的外国特种部队准备在APR的地盘上抓捕什么重要人物，UFLL方面担心遭到APR方面的质疑，为洗脱嫌疑，他们决定雇佣我去破坏这支神秘部队的行动。离开屋子时接到伙伴的电话，约



定在安全屋碰面。这时要决定做红色或蓝色任务，一般来说，红色任务较为直接和简单，但是给对手造成的破坏也较轻。蓝色任务的路线较为复杂曲折，给对手能造成较大破坏，得到的声望值也很高。选择的路线会影响到两派系力量的消长，从而会改变最终派系斗争的结局。

●红色路线：破坏外国特种部队的通讯设备

前往地图东南的沙漠绿洲，在沙丘顶解决两名哨兵，拾到狙击枪，用它清掉沙丘下面的敌人，在他们的后面找到一辆蓝色吉普车，后面车厢上有部仪器，射爆气罐将它炸掉，任务完成。

◆蓝色路线：布下陷阱伏击特种部队

前往地图指定的安全屋与伙伴对话，得知他已联系了APR方面，一起设计引那些军人到指定的山谷里，再联手将其歼灭。我接下来的任务是发布假情报，离屋前拾取墙边的榴弹枪，或者到附近的武器店买支狙击枪。驱车来到Mokuba区域，摸到山顶的私人别墅，杀掉一群守卫，进别墅2楼找到通讯员，用刀胁迫（按E）他给那群特种部队发布假指令。接下来我的任务是前去破坏通讯设备，而伙伴则和APR的人马一起围剿特种部队。驱车来到南边不远的山谷，谷底是一片棚户区，那些特种部队的通讯设备已转移到这里。由东北方的山坡进去，解决东北的哨兵可拾到火箭筒，站到高处轰杀跑出来的敌人，一直杀到后面的水沟处找到设备并炸掉它。另一种打法是从西边的山谷进入，沿着水沟走，在木桥下面的沙包处找到设备，远远射爆它，完成后再由原路撤离。此时接到伙伴的电话，得知APR的人发怒了，因为我将他们的一些药品也毁掉了，伙伴此时正遭到他们的围攻，接下来赶往东南方援救吧。赶到另一片棚户区，清除掉里面的枪手，救出伙伴任务结束。

注意：在完成这个任务之后，可前往有简报（黄色感叹号）的地方接支线任务，共有3个地方可接，一是前往通讯塔接电话，二是前往武器店接，三是到酒吧接。随便做几个任务提高声望，才可以到镇上继续找UFLL或APR做主线任务，当声望达到一定水平后，地下组织也会给出任务，这是拿疟疾解药的唯一途径，一定要优先做这个，其他支线任务在有充足的解药后再做不迟。



2.王者归来（Oeduard Rex）

任务简介：海外流亡的国王最近带着大量黄金回国了。目前黄金存放在东北沙漠绿洲中，被APR的人看守着，UFLL方面希望我找出那些黄金的位置。

●红色路线：直接去沙漠绿洲

此任务是侦察，并非杀戮，到达沙漠后，发现目标位置是一片沙谷，有重兵把守。绕到东北边有很多的石头，用望远镜了望一下，发现东北角有一口竖井，趁守卫不备迅速冲过去跳到里面，在井底找到几箱黄金，给UFLL打电话通报一下，任务完成。

◆蓝色路线：行刺老国王

到安全屋见Quarbani，得知居住在欧洲的王子是一位花花公子，打算谋夺老国王的财产，他希望我做掉老国王，拿到他手上的戒指，便能控制存在比利时银行的巨额财产了。国王如今住在北方一座古老的城堡里，被APR的人所保护。于是来到城堡，由东侧山道上去，从城堡一侧的门进院落，发现守卫莫名其妙的死掉了。到2层办公室找到国王，他对我说了一大堆废话，什么这个国家的子民需要他的保护，结束目前的无政府状态，如果他被杀掉，他的儿子会继承他的遗志为他复仇等，好可怜的老国王，不过为了任务只有牺牲他了。拿到戒指后接到电话，离开时会遇到守卫，尽量避开。回到安全屋见王子，将戒指交给他，他很慷慨地将一辆豪华越野车送给了我，此时他已将绿洲里APR的守卫遣散，让伙伴去取黄金，于是我前往绿洲和伙伴会合，这里果然没有什么守卫，跳入竖井确定黄金的位置，没想到爬出来的时候遇到大批敌人的围攻，原来是王子想杀人灭口，我没有恋战，跳上车迅速逃跑。

3.种植园破坏行动（Grow Op）

任务简介：APR为一些欧洲商人提供保安服务，他们目前保护着东部丘陵地带里的种植园，UFLL希望我去破坏他们的工作，摧毁那里的灌溉系统来证明APR的无能。

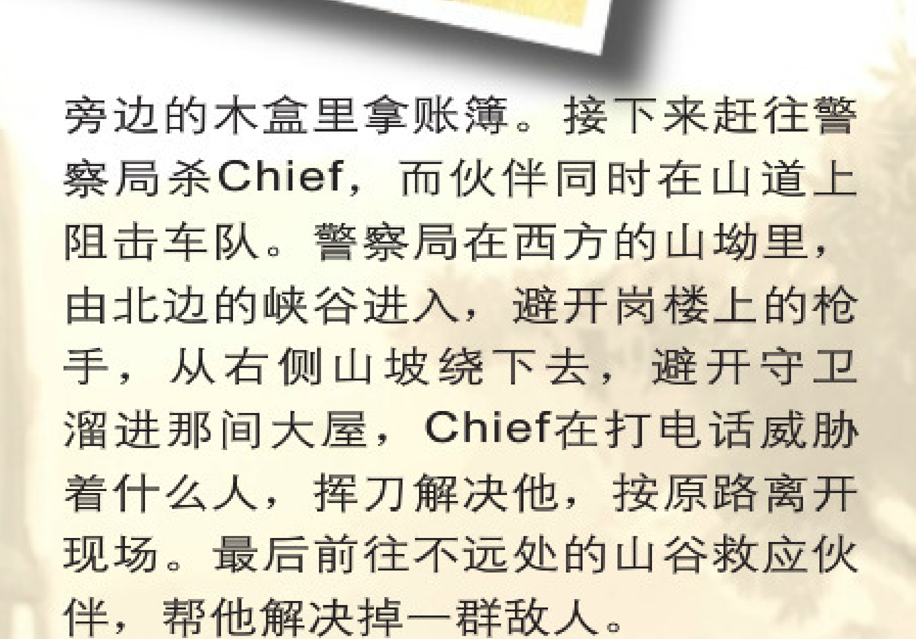
●红色路线：直接破坏灌溉系统

带上狙击枪，在小镇的东方找到那片群山环抱的种植园，沿着外围的山路绕到园林南边，注意在石道右侧的岩石可找斜坡爬上去，站到高处了望，移到合适的位置狙击温室里的水泵（头一次做此任务，可能会搞不清它的位置）。另一方法是直接潜进去，趁守卫离开时进入右边的温室，贴左墙蹲好，用狙击枪射另一端的抽水泵的管道，一弹即可，任务完成。趁敌人尚搞不清状况，抽身逃离。

◆蓝色路线：喷洒化学药剂毁掉种植园里的植物

到镇南河岸的安全屋见伙伴，他让我先去找一罐脱叶剂。前往西边不远的火车站，由北边的峡谷进入，潜入轨道末端东侧的大库房，里面有

两名守卫，躲到卡车后，当他们走到同一边的时候，跑出去偷取桌上的化学药罐，撤离。而后接到伙伴的电话，驱车前往南方的机场将药剂罐交给他，他准备驾驶飞机朝农田喷洒药剂。这时我前往地图东部的种植园，爬到南侧的高处岩石，用狙击枪射爆温室里水泵的管道，这时敌人发生骚动，空中传来引擎声，伙伴驾驶飞机出现，开始朝下面喷洒药剂，不妙的是飞机随后发生坠落，连忙到南边的道路救助。



APR方面的主线任务

1.袭警者（Cop Killer）

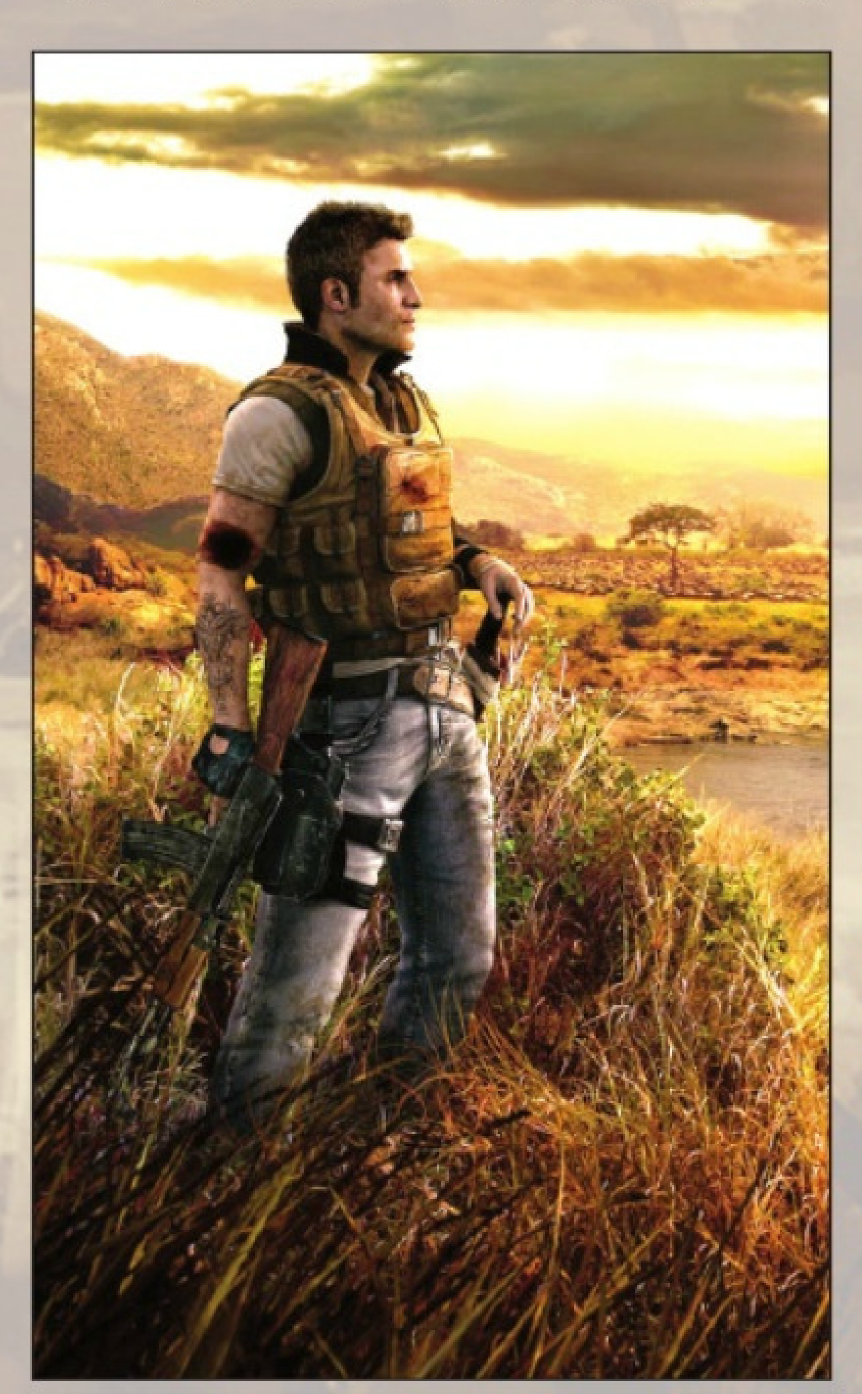
任务简介：有一名叫Chief的警官一直充当UFLL的保护伞，如今他正带领警察局的车队在西方公路巡逻，APR方面希望我出手解决掉他。

●红色路线：直接杀掉警官Chief

在行动前不妨先去见见伙伴，在安全屋里有支火箭筒，拿上它。来到西边的铁路线附近，爬到路过的高处岩石守候，等车队经过时用火箭筒炸掉中间的越野车。

◆蓝色路线：拿到收受贿赂的账薄

前往安全屋见伙伴，他要我先不要杀Chief，前往Shwasana村找这名警官的哥哥，拿到被藏起来的账薄，里面有Chief多年来接受贿赂的明细，这样Chief便会害怕事情败露，放弃巡逻回到警察局。此后前往西北隐藏在山谷里的水上村落，由西南的路下去，躲避巡逻艇和守卫，由栈桥通道潜行到目标屋子，进去找楼梯到2层，用刀逼住那名黑人的脖子，从旁边的木盒里拿账簿。接下来赶往警察局杀Chief，而伙伴同时在山道上阻击车队。警察局在西方的山坳里，由北边的峡谷进入，避开岗楼上的枪手，从右侧山坡绕下去，避开守卫溜进那间大屋，Chief在打电话威胁着什么人，挥刀解决他，按原路离开现场。最后前往不远处的山谷救应伙伴，帮他解决掉一群敌人。



2.现世的报应（Reap What Ye Sow）

任务简介：UFLL最近靠卖燃料赚了不少钱，采购了大量的食物、武器和药品，APR希望我前去西边的火车站炸掉天然气罐。

●红色路线：直接炸掉天然气罐

很简单，带上火箭筒跑到火车站东侧的高坡处，确定天然气罐的位置后，用火箭筒轰击。如果无法确定它的位置，就沿车站西侧的铁丝网缺口潜入，站到旧车厢里用火箭筒轰击，趁敌人乱作一团悄悄撤离。

◆蓝色路线：杀掉UFLL的军官

去安全屋见伙伴，得知有名UFLL的军官阻止手下前往车站增援，他希望我杀掉这名军官，一旦炸掉火车站的天然气罐，军官的手下便会乘坐火车赶往火车站增援，这样便能在半途中下手，炸掉运输士兵的火车。驾车来到东边的一处营地，趁夜色潜入北端的大房间找到长官，一刀解决，撤离现场后驾车赶往火车站，站到山崖边用火箭筒朝着车站里的天然气罐轰炸，成功后前往北方的铁路线，看到伙伴已将列车炸掉，帮他清扫残余后完成任务。

3.车辆厂的硝烟（Junkyard Dog）

任务简介：APR的人打算炸掉UFLL方面的车辆厂，希望我能去破坏里面的空气压缩机。

●红色路线：直接炸毁空气压缩机

带满手雷，来到小镇西方的车辆厂，这里简直就是座垃圾场，地形复杂很适合打游击。逐个清除敌人，然后进入目标建筑，那只红色的铁罐便是，不过它比较坚固，要用枪械或手雷多打几下才会爆掉。取巧的话也可以趁夜色潜入，由西侧丛林进入建筑的后门，丢几枚手雷后迅速逃回丛林。

◆蓝色路线：盗取补给路线图

乘公交到西北沙漠见伙伴，得知UFLL方面有大量燃料补给车按一定的路线游走。他让我前往燃料库偷取一份燃料补给地图，他会伏击补给车队来减弱他们的机动能力。晚间行动，来到不远处的燃料库，找到那间大屋子，由南侧楼梯摸上去，从守卫背后溜进办公室，从桌上拿地图。接下来驱车前往车辆厂，摸到目标建筑往里扔手雷，炸掉空气压缩机后接到伙伴电话，前往车辆厂东北路口的伏击点与伙伴会合，消灭所有枪手结束任务。

胜利后的主线任务

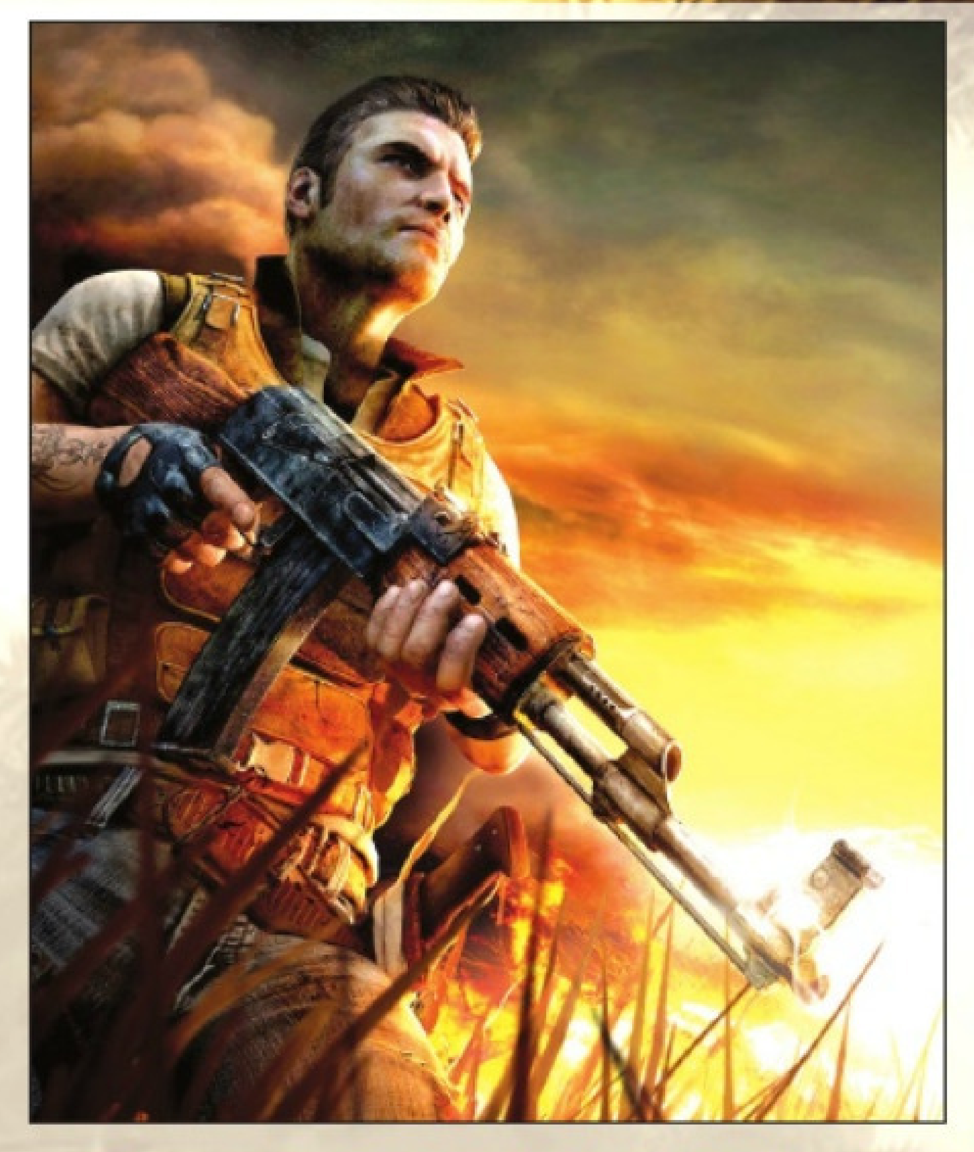
1.徒劳无功的努力（Fool's Errand）

任务简介：在完成两大派系的6个主线任务后，根据完成的路线从而判定一方胜利，那么胜利的一方认为自己足够强大，一山不容二虎，打算雇佣我前去除掉另一方的首领，进而控制整个国家。

最好带上自动狙击枪，目标在地图的东北方，到达那里发现是条幽深的溪谷，建筑在山顶，需要由一侧山脉的栈桥到达那里。溪谷中小屋的后面有条隐秘的小路，可以通往山顶的栈桥。用狙击枪清掉对面的六七名敌人，过栈桥进小屋解决掉目标，随后敌人会有增援，迅速往瀑布方向跑，在石崖上找到滑翔机，驾驶它飞落到下面的溪谷。本任务如果选择晚上行动的话，也可悄悄摸进去暗杀。

2.鸟尽弓藏（Defense Reversal）

任务简介：完成两大派系任一首领的刺杀任务后，这时记者Reuben打来电话，要求和我在伐木场见面。



见到Reuben，得知APR（或UFLL）过河拆桥，派了大量部队围困教堂和酒吧，准备将我的伙伴和难民一举歼灭。此时出现两个任务，任选其一：

前往酒吧营救伙伴：到酒吧发现外面围满敌人，解决掉几个进酒吧，推动冰箱将门堵上，随后发生激烈的枪战，窗户的木板被打开，和伙伴一起投入战斗，打一会我便被炸晕过去……

前往小镇的教堂营救牧师和难民：来到教堂发现牧师已安排难民从密道撤离，帮他将柜子推过去堵住密道口，这时要抵御敌人的进攻，打一会我便被炸晕过去……

当我醒来感觉坐在一辆车里，行驶在狂风大作的沙漠上，剧烈的摇晃后车辆翻了，爬起身来在狂风中寻找藏身处。不远处有间小屋，不过半路上我还是体力不支晕倒了。醒来时看到Jackal在为我疗伤，说我在为虎作伥，使得APR（UFLL）一枝独大，鱼肉百姓无恶不作，不久这个国家将变成人间炼狱。说话间外面有响动，Jackal连忙逃走，这时UFLL的Voorhees走进来，希望我去破坏APR的集会，趁机消灭Kouassi。他临走时丢下一壶水，喝水后我的状况好多了。出屋风已渐息，驾车前往武器店拿装备，来到目标地点，那个拿手枪的家伙便是Kouassi，将这里的所有家伙杀掉。结束战斗，前往沙漠进入新地图，第一章结束。

支线任务

1.酒吧的任务

酒吧的任务都是伙伴委托的，奖励是声望值。除在酒吧遇到的伙伴，有几位还需要营救才能加入，解救的伙伴是随机出现的。前往镇东北方不远处的钓鱼码头，在UFLL控制的一间小屋里可解救出一位伙伴。在镇东南的伐木场，APR控制的一间小屋里可解救出另一位伙伴。在地图北方，Shwasana地区的北部山坡上有架失事的飞机，在山脚找到受伤的伙伴，为他疗伤后加入。前两位伙伴的线索，当声望值达到一定时UFLL和APR总部的门卫会提供。

2.Marty Alencar的任务

自食其果（Harsh Default）：此任务是前去码头销毁一些弹药补给，它们在码头东部的卡车附近。由东侧河岸摸过去，躲在丛林里朝那些弹药箱子扔手雷。

假药（Junk Medicine）：Marty深受假药之害，委托我前去销毁医生的库存药材。等到晚上行动，到武器店拿炸弹，由车辆场往南边走，在南边的小屋里找到纸箱，在上面的纸箱处放炸弹，逃进丛林引爆炸弹。

3.Warren Clyde的任务

水上的烟火（Burn the Water）：两大派系的佣兵经常在村庄里欺压百姓，Warren闻知他们皆在Shwasana的渔村给快艇补给燃料，因此拜托我将渔村里的加油站端掉。加油站在湖中小岛附近，水中的一个木制平台，尽管上面有油桶，但不足以爆破这个加油站。带着简易炸弹等到天黑，由东北角的岸边跃入湖中游过去，小心湖里的巡逻艇，悄悄爬上平台在上面放置炸弹，然后逃开引爆。

勤劳的园丁（Green Fingers）：在东边的种植园里有园丁偷偷培植了一些阿拉伯茶，Warren委托我偷出一袋茶叶。如果在白天行动，带上狙击枪蹲在南边的石崖边清除守卫，杀得差不多时再进去拿茶叶。夜晚的话，用无声狙击枪将岗楼上的家伙放倒，然后悄悄溜进去就行了。

4.Michele Dachss的任务

遗失在墓地（Lost in the Graveyard）：Michele最近因丢了只箱子而闷闷不乐，看来我得帮她找回来。箱子在火车站的北边，这里守卫密集，建议守到黑夜，由东边的小路接近车站，利用这里的旧车厢避开巡逻的守卫，一路潜行过去，在西北边一节绿色车厢里找到箱子。

榛果（Hazelnuts）：据Michele介绍，有一批毒品运到本地，毒贩们也开始活跃，其中有两个家伙经常将毒品卖给青少年，务必除掉他们。行动前到武器店取无声狙击枪，一个毒贩在河岸的哨所里，跑到河对岸埋伏，透过门口正好杀掉他。另一个毒贩在地图南端的机场，埋伏在南边的沙漠里，瞄准大机库里穿西服拿手枪的家伙，一弹毙命。

5.Quarbani Singh的任务

武器样品（The Prototype）：APR在研发一种新型武器，Quarbani很感兴趣，目前有件样品存放在警察局的车库里，希望我将它拿回来。警察局在地图西部，敌人的装备较强，还有火箭筒，建议采取潜入盗窃方式拿取。在附近的安全屋待到天黑，由南边的路口摸进去，这里离那栋屋子较近，附近有两名哨兵，趁其不备溜进去，箱子在屋角的圆桌上。

骇人的麻花辫（Dreadlock）：Quarbani在东南的沙漠绿洲里藏有只保险箱，只记得藏在树下，却忘记在哪棵树下。前往沙漠绿洲，在目标的东北方向有座沙丘，沙丘上有株大树，在旁边找到被树丛掩住的洞口，由此进入岩石峡道，在石壁下面找到箱子，再由原路退回。箱子附近有大量驻兵，不要惊动他们。

6.Josip Idromeno的任务

猛烈的燃料（Fuel the Violence）：UFLL打算将一只

大型的丙烷气罐运到国界线检查站，他希望我在UFLL行动之前将那只气罐销毁。沿地图北方的铁路线往西走，找到燃料库，由北侧的缺口钻进去，摸近中央那只丙烷气罐，扔手雷炸掉它，按原路撤离。



7.Paul Ferenc的任务

补给和需求（Supply and Demand）：在APR的势力地盘有座城堡，军官Davenport率领手下离开城堡，执行一桩支援APR的行动，我的任务是前往城堡将行动计划书偷出来。目标在地图的东北，回小镇乘公交车前往，趁夜色溜进城堡，在主楼1层走廊有只手提箱，拿上它返回酒吧交任务。



8.Flora Guillen的任务

秘密的军火库（Hidden Armory）：Flora说有个人在所属的农场里存储了大量军火，不料农场现在被军队侵占，他不想这些军火被两大派系所用，委托我前去农场将它们销毁。农场的南部有大量守卫，建议带上简易炸弹、无声狙击枪或无声MP5，在夜间由北侧摸过去，躲在石后或蹲在草丛中射杀几名守卫，然后进入中间通道，在左转到东侧的屋子里放炸弹，然后往北边逃离，引爆炸弹。

哦，多么美丽的景色（Oh, What a Beautiful Sight）：Addi Mbantuwe派出一辆卡车往他的别墅运送一些镀金的器皿，Flora委托我将这辆卡车炸掉。前往武器店拿简易炸弹或火箭筒，前往公交车站东边的山谷，在路上放炸弹，或在石后用火箭筒轰炸。炸弹的威力更强些，动下手指就能一次将卡车和护卫武装吉普车全部解决掉。

9.通讯塔的任务

这个系列任务都是刺杀目标，每完成一个任务可获得10克拉钻石，在本地图共有6个任务可接。

刺杀Mokuba棚户区的目标：这是所有行刺任务中较难的一个，目标是穿西服系红领带的中年人，他位于棚户区西部几间小屋间空地处，附近环境较复杂，枪手密布。建议夜间行动，由北侧或西侧进入棚户区，摸近目标挥刀砍死他，如果提前被发现，则他会逃往其他地方。

刺杀Pala镇北的目标：先将车开到镇北，把车停放在桥头附近，下车走近目标，趁其在墙边解手的时候挥刀砍倒，此时触发警报，立刻朝桥头的车跑，迅速乘车逃离小镇。

刺杀Pala镇南的目标：目标是一个穿西服系红领带的白发老者，他在教堂附近的小屋和庭院来回走动，把车停在镇南的路口，走到目标前挥刀砍死他，然后迅速跑到车上撤离。

刺杀Shwasana的目标：目标在地图北方的一座水上村庄里，驱车到北方桥头，在西边有条小路通往崖边，利用石崖的滑翔机飞到下面的村庄南边，躲在树丛中观察村庄，目标是一位穿西服系蓝领带的白发老者站在一间浅蓝色的小屋外，当他站在屋南侧的时候用狙击枪射杀他。

刺杀南方机场的目标：此次目标在机场附近的一辆车里，在武装吉普车的护卫下沿一定路线行驶。行动前到武器店拿炸弹，放在车辆经过的路线上，等车队开过来遥控引爆。或身携火箭筒，躲到高处岩石上等车队经过，轰掉中间的车辆即可。

刺杀机场里的目标：目标在机场的一间大机库里，他晚间会睡觉，白天会不断走动。晚上行动的话，可由东侧避开守卫潜入机库，偷偷挥刀斩杀，然后按原路溜走。白天可跑到机场的南端，用狙击枪远程狙杀。

10.武器店的任务

武器店的任务都是炸竞争对手的车队，奖励是解锁武器。推荐的武器是简易炸弹（IDES）和火箭筒。若使用炸弹，先在远处观察车队经过的路线，然后跑到路上放置炸弹，再回到远处等候车队移到炸弹位置再引爆。若使用火箭筒则寻找路边的制高点守株待兔，一般目标是中间的车辆，将它炸毁后再消灭前后两辆吉普车上的枪手。本幅地图共有4个炸车队的任务，完成方法雷同，不再一一列举。

11.地下组织的任务

在完成两大派系的一些任务后，声望值得到提升，这时便可找地下组织接运送文件的任务，完成后可换取疟疾解药。本幅地图共有4个任务可接，加上最初拿到的解药，最多可拿到5瓶疟疾解药。接到任务后，前往目标地点找到难民藏匿地，要清除附近的敌人，然后进入房间将文件交出即可。

第二幕 Bowa-Seko

Gakumba和Kouassi全都被我杀掉，由沙漠南边的路来到Bowa-Seko，发现这边的派系势力仍然存在并互相斗争倾轧着。往前来到Sefapane镇，这里虽不是中心城镇，UFLL和APR都在这里设有营地。我在UFLL的



营地里见到Voorhees，他委托我护送一批军火到港口。离开营地后搭公交车前往Segolo湖附近，由码头驾船驶往湖中的小岛，跳上一艘货轮跑到2层房间和一名新伙伴对话，接下来进行护送军火的任务。货轮缓缓开动，沿河道行驶过去，途中有敌人驾驶快艇围追堵截，近了用手雷炸，远了用火箭筒轰，轮船上还有机枪可用，不过射速较差。注意山上埋伏有火箭兵，要用狙击枪优先清掉。如果货轮不动了，要快速将引擎修好才能重新上路。

护送军火到达Selao港码头，我离开货轮前去港口小镇的地下组织总部拜访Obua医生，以后就可以找他接任务换取疟疾解药了。外面街上两伙势力正在火拼，由后门逃走，驱车返回码头，这时接到伙伴的电话，得知有群民兵跟踪运送军火的货轮，我必须尽快前去解围。乘公交车来到Selao湖的东南，再驾车到酒吧旁的湖岸，将岸边和货轮上的所有民兵清掉，然后上货轮找伙伴谈话，结束任务。

UFLL方面的主线任务

1.飞天的胡狼（Flying Jackal）

任务简介：APR方面正在大规模生产治疗疟疾的药，UFLL希望我前往Dogon镇摧毁他们用来烘焙药草的干燥炉。

●红色路线：直接摧毁干燥炉

目标在地图西北，一个依山势而建的小镇。带上狙击枪，乘公交车或找船渡过去。先摸到村庄东侧的石崖上，找到屋顶的迫击炮手，将他清除掉，然后居高临下清掉冲出来的敌人。进村后沿山坡上的梯道爬上去，穿过一个大洞穴找到后面的干燥炉，射爆上面的气罐即可。

◆蓝色路线：刺杀卡车司机

到安全屋见伙伴，他建议我去杀掉运送制药原料的卡车司机，这样就能知道APR储存药材的地点了。司机在东北边的小村里，注意塔上有狙击手。摸到村庄东北的巨石后，逆时针绕过石头正好避开狙击手的目光，摸到卡车后面，朝那间草屋里扔几枚手雷，驾卡车逃之夭夭。随后接到伙伴电话，前往山村炸干燥炉，打法和红色任务相同。炸完炉子接到伙伴电话，他在烧药材的时候被围困了，赶往不远处的一个哨所救援，清完所有敌人完成任务。

2.掩体炸弹（Bunker Buster）

任务简介：APR方面雇佣一名叫Seth Uniya的炸弹专家，在学校传授制造炸弹的工艺，UFLL曾胁迫他离开本国，但未能如愿，于是UFLL雇佣我前去杀掉他。

●红色路线：直接行刺

夜晚行动的话可以不费一弹，目标在小镇东北不远的技术学校里，渡河过去。炸弹专家位于学校的西北小屋，用脚步声引开门口的守卫，溜进小屋用刀将专家杀掉。如果守卫引不开，也可用无声狙击枪远程射击院子西南角的黄色油桶，爆炸声会改变守卫的位置。

◆蓝色路线：夺取空投补给地图

伙伴称那位专家使用通讯塔的坐标来指示飞机投放ARP的补给物资，希望我去找当地的通讯官员拿到通讯塔的坐标地图。通讯官在地图东北角沙漠地带的工厂里，先在外围将塔楼顶部的狙击手杀掉，等骚动平息，由工厂北边的洞潜入工厂，绕到大棚屋的桌上偷地图，若白天行动的话就只有硬拼。接下来前往技术学校找炸弹专家，先不杀他，用刀逼他更改空投地点，这样伙伴就能拿到APR空投的补给品，等他打完电话再杀掉他。最后前往机场救援，中间隔道山脉较难抵达，需要找艘船往北边绕到西边码头，帮忙杀掉机场所有敌人，任务完成。

3.遥远的桥（A Bridge too Far）

任务简介：有名叫Yabek的武器商人向APR方面出售了大量的专用武器，他如今乘坐货轮在Noga河里出现，UFLL的老大委托我前去杀掉他。

●红色路线：直接刺杀武器商人

目标在地图东方峡谷的河道里，一座铁路桥的下方。东岸高处有狙击手，一些守卫分散在河西岸边，建议带上消音狙击枪在夜晚行动，远远弃船由东岸爬过去，摸到货轮尾部上甲板，进入底层的房间杀掉商人。另一种是突击打法，爬到东边山顶杀掉狙击手，随后用火箭筒炸底层甲板房间外的通道，火箭弹的轰炸会将屋里的商人解决掉。

◆蓝色路线：炸掉大桥来摧毁货轮

去安全屋见伙伴，得知他有一枚炸弹，用它将货轮上方的铁路桥炸断的话，会将下面的货轮砸沉，里面的武器商人也会一命归西。只是炸弹缺少一个零件，需要前往飞机坠落地点寻找。带上自动狙击枪，前往地图东北的失事地，爬到西边的石崖处清理下面的敌兵，然后下去拿炸弹零件，它在飞机尾部残骸的前面，是个带螺纹的圆锥体。驱车前往铁路线，沿着它开到地图东南方的铁桥上，看到伙伴已解决掉桥头哨所的敌人，将载着炸弹的卡车停在大桥中央，把身上的炸弹零件交给他，然后迅速撤离大桥，随着轰隆一声，桥梁被炸断了，随后协助伙伴清除反扑的敌兵，任务完成。

APR方面的主线任务

1.一石二鸟（Dental Plan）

任务简介：UFLL有一辆装载着氮氧化物的卡车坏掉了，停放在牙医诊所外，车上装的是一种常用于外科手术的麻醉剂原料，APR方面希望将这些原料销毁。

●红色路线：直接销毁麻醉剂原料

目标在小镇西北不远的山坳里，有一片茅草小屋，由西南的路口接近，离得最近的便是卡车所在的草



棚，远远的用狙击枪引爆车厢里的气罐即可，当然，也可溜进去放简易炸弹，跑远再引爆。

◆蓝色路线：将卡车开往UFLL的修车场引爆

前往安全屋见伙伴，他提出先将那辆卡车修好，将它开至UFLL的修车场再炸掉，能给UFLL造成更多的损失。首先要做的是拿到装有卡车配件的包裹，于是前往邮局，如果在白天这里只能硬打了，东侧的岩石是比较有利的地形，敌人暴露在开阔的草原，用狙击枪清除。晚上的话可以直接潜入，到库房里拿邮包。拿到邮包后接到电话，前往目标地点修卡车，不过里面敌人环伺，是不可能那么随便修好并开走卡车的，看来只有清掉所有敌人了。前往草棚的东北，清掉塔楼上的狙击手，将敌人引出村寨消灭，注意战斗中不能炸到那辆卡车。确定没人后再进村，将卡车修好，然后驾车开往北方的Sefapane镇。途中若遇哨所或追兵，一定要先下车清敌，如果卡车被打爆，则任务失败。将卡车开到修车场的车库，看到墙上的电闸坏掉，闪现着电火花。跳上后车厢，用扳手将气罐打漏，然后离开车库拼命往外跑，不久身后轰隆声响，修车场笼罩在火光和烟雾之中。最后前往镇上与伙伴会合，清掉所有敌人结束任务。

2.空中的战场（Radio Armageddon）

任务简介：UFLL方面在利用无线广播诋毁APR老大Tambossa，Tambossa为此很恼火。据悉，UFLL的电台用移动发电机来提供能源，目前发电机被放在Weelegol镇的西南区域，此行的任务是摧毁这台发电机。

●红色路线：直接摧毁发电机

潜入的话在夜晚行动，带上无声狙击枪，趁风高月黑潜入吊脚屋的村落，注意在山谷的东南高处亭子里有火箭兵，他的视野很开阔，先用枪清掉，远离篝火往西南的山谷走，绕到南部电台附近，屋子和天线附近都有炸弹，将炸弹放到天线附近的设备处，拾回原来的武器再按原路撤回，到村外引爆，绚丽的烟火！

◆蓝色路线：刺杀宣传部长

路过武器店的时候带上火箭筒，再前往安全屋见伙伴。伙伴的意思是先去杀掉UFLL的宣传部长，后胁迫电台主持人念一段稿子，鼓动UFLL内部骚乱。目标在河畔的度假村，外国人聚集的高消费场所，现在被UFLL控制着。度假村在河北岸，由南岸下手，站到石头上用火箭筒瞄准正中的小草屋轰击，将里面的官员炸死。接下来前往小村找电台主持人，打法和红色任务相同，也可选白天作战，用连发狙击枪清掉小村驻兵，由右手边的山谷绕到电台处，主持人在发电机附近的小屋里，用刀逼他念稿子，然后炸毁附近天线处的发电机，最后赶到伏击点协助伙伴清除敌人，任务结束。

3.水管工厂（Pipeling Crossing）

任务简介：UFLL方面正用管道从Segolo湖里吸取水资源，输送给邻国来赚取利润，APR希望我去破坏Segolo湖西南管道工厂的设施。

●红色路线：直接破坏输水管道

首先要前往钻石矿寻找爆炸物，与以往的任务不同，接任务后没有立即接到伙伴电话。首先到武器店换下武器，主武器带SVD或AS50，副武器带乌兹冲锋枪。由小镇坐公交到西南的公交车站，再驾车往北边山谷的矿区，站到高处岩石上用狙击枪清敌，油桶和气罐也是杀敌的利器，清完敌人进入棚户区，在木箱上拿到炸药（此时伙伴会打来电话）。接下来前往管道工厂，躲在丛林里用狙击枪清敌，等敌人冲过来扔手雷，最后跑到那根大管道的平台上放炸药，迅速撤离。

◆蓝色路线：摧毁泵房的安全阀

在钻石矿拿到炸药后会接到伙伴电话，选择去安全屋，伙伴提议我去炸掉Segolo湖南岸泵房里的安全阀，这样就能中止湖水的输送。到武器店带上简易炸弹和无声狙击枪，乘快艇来到泵房和酿酒厂中间的地方登陆，沿丛林摸过去，用狙击枪放倒门口的守卫，进入泵房放炸药，撤离到丛林引爆。或身上带火箭筒，由泵房南侧的门射进去炸掉阀门。最后前往管道工厂，打法与红色任务相同，清敌后跑到管道平台上放TNT，撤离现场，任务完成。

胜利后的主线任务

和前幅地图相同，由于完成任务的路线差异，会造成两大派系的此消彼长，系统判断一方胜出，另一方则为失败者。获胜的一方会委托一个护送任务，给失败一方的首领送一封信，同时将对方进奉的大量钻石押运回来。接到任务后下楼，这时伙伴提醒不要相信他们的话，建议我拿到钻石后前往机场，他会安排大家一起离开这个国家。来到目的地发现已遭到血洗，到处是血迹和尸体，在房间里找到Tambossa（或Mbantuwe）的尸体，还好装钻石的箱子还在，我刚要上前拿，Jackal从背后偷袭，抢走手中的箱子，并朝我的脸上狠狠地踹上一脚……

醒来后发现身在肮脏的屋子里，原来Jackal将失败派系的首领杀掉，让我背了黑锅，现在不知道被关在什么地方。隔壁传来伙伴的说话声，不久他们被狱卒提走了，我观察墙上有裂缝，抬腿就是一脚，在墙上踹出个大洞，钻到隔壁从地上拾起砍刀和药瓶，作防身护命之用。出牢房沿走廊上楼梯，左转在木箱上拿到手枪和步枪，开始杀敌。来到大庭院到西侧走廊，在地上发现血迹，沿血迹下阶梯杀掉两名守卫，在底层的牢里找到被关押的伙伴，这时他已不能走动了。抽身返回庭院，由西北角的通道逃入丛林，途中接到Nicholas Greaves（或Hector Voorhees）的电话，我们约好在Sefapane镇见面，第二章至此结束。

支线任务

1.酒吧的任务

本幅地图除在酒吧遇到的伙伴外，还可营救另外两名。其中一个在Segolo湖南岸的酿酒厂，在湖边的小屋里。另一个在小镇东北的小村庄，趁夜色溜进一间屋子，由竖梯爬到楼上可以找到。当声望够高时，可从两大派系的门卫那里获取伙伴的线索，不过也可以自己去搜索营救。

2.Marty Alencar的任务

终止的协定（Wipe the Competition）：有名武器走私商人正在Sefapane镇上和UFLL方面签订销售协议，Marty希望我去杀掉这个商人，阻止UFLL的军备扩充。带上无声狙击枪，来到



Sefapane镇的教堂东边，绕着UFLL营地的院子走过去，找到合适的位置用狙击枪透过围栏将那名商人射杀，然后迅速收起枪撤离。

背后的阴谋（Little Conspiracy）：Marty告诉我，UFLL的Mbantuwe希望干掉钻石矿的矿长，但他不能用自己的人去做，因为矿区里的守卫都是UFLL的人，于是委托我去执行此次刺杀任务。带上狙击枪，由矿区的北部摸进去，那名矿长位于西北边，找到他后瞄准射击。

3.Xianyong Bai的任务

通往地狱的护照（Passport to Hell）：在度假村住着一群外国佣兵，Xianyong希望我前去将他们的护照销毁。放护照的手提箱在河边的一个木台上，被一圈木栅围着。可选择白天远程轰击，带一支火箭筒过去瞄准平台发射。或者晚上渡河攀上平台，用弯刀将手提箱毁掉。

寻宝猎人（Treasure Hunt）：Voorhee的手下正在Sepoko沙漠地带寻找一件文物，Xianyong希望我先下手为强，找到那件文物。目标在地图东北，带上狙击枪乘公交车过去，在沙漠里果然看到3个人在搜索着什么，用狙击枪将他们杀掉，在沙坑里拿取文物，是只瓷瓶。夜晚行动的话，可直接潜过去偷取。

4.Hakim Echebbi的任务

在那遥远的地方（From Afar）：Hakim委托我前去清除一名盗贼，那家伙曾试图从他这里偷一些东西。前往管道工厂，爬上东北方向的山坡，在对面的高处平台上站着一个穿西服的家伙，他就是目标，用狙击枪射杀。

会谈记录（Dirty Talk）：Hakim和UFLL方面有些交易，他要我潜入Sefapane镇的APR指挥部，盗取Nicholas Greaves丢在床上的会谈记录。目标在地图西北要塞，乘公交车过去。建议夜晚行动，由院子西南角潜进去，进入目标建筑上楼梯到2楼，在卧室床上找到纸条，按原路撤离。如果白天行动，要带迫击炮、火箭筒等重型武器，直接冲到2楼拿纸条，然后到楼顶用重武器退敌。

5.Andre Hyppolite的任务

泵房里的文件（A Pumping Explosion）：Andre要我前往泵房找回一只公文包，里面装有重要的财务报表。由酒吧乘快艇到管道厂附近，远远靠岸，在湖岸的丛林中由东边摸过去，找到那间泵房所在，扔个手雷将门口守卫炸死，快速冲进去从桌上拿手提箱，然后迅速撤离到丛林中。

纸箱里的器官（Jack in a Box）：Andre说有人杀害了Tambossa的兄弟，杀手还残忍地摘取了一件器官放在一只纸箱里。UFLL老大的助手Addi Mbantuwe想要找回那些东西。那只箱子放在大地图西南角山坳里的吊脚屋居住区，较难潜入，除非晚上。若是白天的话还是老实守在村口的石头上打，将敌人引出来逐个清掉，然后进村在屋里找到一只染着血迹的纸箱。

6.Frank Bilders的任务

空中通缉令（Wanted）：有名广播员通过无线电频道散布Frank的谣言，Frank委托我前去破坏广播电台。建议趁夜色行动，带上狙击枪。来到山寨由北方接近目标，岗楼上的狙击手可用下面的油桶炸掉。绕进去第一个草屋便是，摧毁里面的设备。

复仇的火焰（School's Out）：Frank说曾和合伙人经营过一些生意，由于利润分配的问题而产生仇恨，他要我前往西北边的技术学校销毁合伙人的供应品来报复。此任务很简单，来到地点后，绕到学校西北侧，躲在远处的石头后，用望远镜观察放货物的房间里有两只红色的油桶，用狙击枪透过门口将它们引爆。

7.Nasreen Davar的任务

刺杀实验品（Guina Assassination）：Nasreen过去曾在Dogon村做“生意”，现在想隐姓埋名，只是有名APR的官员正在到处查找她的下落，她希望我能出手除掉他。村庄在地图西北的山谷里，主线任务中炸干燥炉的地方。先跑到东边山顶将屋顶的迫击炮手清除，由北方进入镇上找军官，然后撤离村镇，或用崖边的滑翔机逃走。

欢快的狙击（Drive-by）：有名军火商来到小镇东边的机场，Nasreen委托我杀掉他。由酒吧乘船来到机场，目标混在一群枪手中不易辨认，他穿着浅色衬衫、褐色裤子，背着支AR-16突击步枪，远远蹲在草丛中用狙击枪将他射杀。

8.通讯塔的任务

和前章相同，通讯塔接的都是刺杀任务，本章共可接6个刺杀任务。

Selao港西部的目标：目标在小镇的街道上来回跑动，周围守卫较多。带上无声狙击枪，爬上镇南的高塔顶层，用狙击枪瞄准，等目标站立不动时开枪射杀，然后由镇南小路溜走。

Selao港东部的目标：目标是个穿黄西服的家伙，在APR总部附近草棚站着，有时也会沿街道走几步，或和守卫聊天。由竖梯爬到附近楼顶进行狙击，开枪后立即蹲下，避免被阳台上的守卫看到。

Sefapane镇的目标：目标在APR营地的院子里，带上无声狙击枪，找到教堂钟塔用弯刀砍开门，爬竖梯到顶层由窗口进行狙击。

港口东边哨所的目标：目标在哨所的屋外，他会站着抽烟、打电话或来回走动，蹲在西南边的草丛用无声狙击枪射杀。

东北方车队的目标：这里是一片草原地貌，目标在中间的越野车里，和武器店的任务一样，在路上埋简易炸弹，或者远远的用火箭筒轰杀。

北方山村的目标：目标在依山而建的村庄里，守卫很多不易下手。建议晚间行动，带上无声MP5或狙击枪，由村庄北方潜入，杀掉路上的几名守卫，远远观察目标的行动，当他远离身旁的守卫时开枪狙杀。

9.武器店的任务

本幅地图共有4个炸车队的任务，用来解锁武器和装备。完成方法和前章节相同，不再赘述。

10.地下组织的任务

当主角声望达到一定值时，可前往镇上找Obua医生，往地下组织的难民据点传送文件，用来换取治疗疟疾的药。本地图共有4个地下组织据点，也就是说有共有4瓶药可拿。完成方法与前章相同。

北部Leboa-Sako地区钻石分布全图

Petro Sahel
Cattle Xing
North Railyard
Shwasana
Fort
Goka Falls
Oasis
Fresh Fish
Slaughter House
"Private Property"
OCG (Occidental Growers Co.)
Police Station
Pala
Scrap Salvage
Cock-Fights
Mike's Bar
Lumber
Claes Products (Chemical Corporation)
Mokuba
Airfield
Oasis

中部沙漠地区钻石分布全图



地图图例

UFLL总部
APR总部
地下组织
城镇
哨所
安全屋
公交车站
通讯塔
武器店
录音带位置

黄金AK-47
钻石位置

南部Bowa-Seko地区钻石分布全图



第三幕 尾声

主线任务

1.APR方面的刺杀委托（UFLL派系斗争取胜）

随着APR首领Tambossa的死，其助手Greaves夺取了权力，成为APR的新首领。如约来到大地图西北的Sefapane镇，在APR指挥部见到新首领，他雇我前去刺杀UFLL的首领Mbantuwe，目前他躲在湖南岸酿酒厂里。乘公交车到湖畔，再乘船到酿酒厂，利用丛林的掩护进入小楼，在2楼找到Mbantuwe并杀掉他。

2.UFLL方面的刺杀委托（APR派系斗争取胜）

与APR的委托大同小异，只不过APR的首领Tambossa藏在Dogon Sediko镇上南边的一幢建筑里，摸过去爬梯子上2楼，见到Tambossa后毫不迟疑杀掉他，否则他会拔枪攻击。

无论哪一派系取胜，如今两边的首领都被我杀死了，这时回镇上到UFLL的总部去见Anto Kankaras，他现在控制了UFLL组织成为新首领，他委托我清理门户，前往钻石矿杀掉Voorhees和Carbonell。乘公交车前往西南车站，然后乘车往北行驶，接近矿区的时候换步行，爬到高处清理矿区里的敌人，然后到西北屋子里找到两个人，没想到两个人都盼着另一个先死，催促我快杀另一个，这

时有两种选择，可全部杀掉完成Kankaras的任务，也可留下个活口，这样可做一个隐藏任务，那个存活的人会主动提出要取代Kankaras做UFLL的老大。

刺杀Kankaras：夜晚行动，到武器店换上狙击枪，来到镇上爬到挨着APR总部的那幢建筑屋顶，面朝西方瞄向UFLL总部2楼的窗户，此时窗户全开，瞄向Kankaras头部开枪，然后逃出小镇。

在完成UFLL方面清理门户的任务后，接到Reuben的电话，约我到酒吧碰面。见到Reuben，他向我引荐APR的高级官员Arturo，他要我替他清理门户，杀掉Greaves和同伙，使他能坐上Tambossa的位置，真正掌控实权。刺杀目标在东北方，乘公交车过去，再往东不远便到目的地了。由南方的入口进去，这里的守卫较为松懈，出去往右转穿过狭长的通道，在南边找到房间的门。进小屋见到Greaves和Purefoy，两人都高举双手，恳求主角杀另一个人，可选择全杀完成Arturor的任务，也可留下任一个，活着人会委托主角杀掉Arturo，自己来做APR的老大。

刺杀Arturo：APR的门卫是委托人的亲信，先将车停在路口，车头朝外，来到总部的门口，那家伙打个手势便放主角进去，身上的武器都在。大摇大摆进入楼里，到2楼找到Arturo杀死他，然后跑出大楼往汽车的位置跑，上车迅速撤离现场。

完成两派势力清理门户的任务后，接到Reuben的电话，得知他和一些新闻记者被军队拘押在机场，貌似要将他们驱逐出境，我决定前往机场营救他们。驱车来到机场，用狙击枪清掉几名哨兵，如果夜晚行动可直接潜进去，摸到北侧的机库见到Reuben，得知APR和UFLL的势力已经联手，对国内的百姓进行打压，并打算将国内的新闻记者全部驱逐出国，杜绝关于国内战乱的报道。他还给我提供了一条重要的消息，目前在监狱区域正有一股起义的力量，为首的可能是Jackal，建议我去见他一面。

监狱离得较远，先驱车回到小镇，再乘公交车前往东南车站，在前往监狱之前建议先到武器店购买武器装备并升级，将所有的钻石花光，因为这是最后的机会进行采购消费了，将有用的装备放到装备箱子里，最好有榴弹枪、火箭筒等重量级的武器，以后在安全屋便可自由存取了。

驱车进入丛林间的小路，朝地图南端的监狱进发，在路上会遇到几辆武装吉普车的攻袭，接近监狱的位置还有一处哨所。由当初越狱出来的门进入监狱，发现这里的暴乱已被镇压，Jackal孤身站在广场上。上前听取他的意见，他打算组织此地的民众永远逃离这个战乱的国家，于是委托我前去停机坪杀死一名武器商人夺取一箱钻石，用来贿赂边境线上的士兵，另外，UFLL和APR的最高首领在停机坪附近的营地会面，他建议我顺道杀掉他们，因为我和他们的关系一向密切，接近他们不至于引人怀疑。说话间，他打开监狱的东门，由此进入地图东南的丛林。一旦离开监狱便不能再回头了，我面对的将是最后的战斗。

离开监狱后，在丛林小道东行，没有遇到什么阻碍，一直走到一片山谷间的营地，一间木棚附近有敌兵把守，站在高处用狙击枪清理敌兵，敌人密集就用火箭筒轰，清完小兵再下去。往前是一条溪谷河道，沿着它走不远有个小亭子，桌上有手雷和动物头骨。往前来到沼泽地，这里有三五成群的敌人在巡逻，躲到树后逐名射杀，注意掩体里有榴弹发射器，优先解决枪手。穿过沼泽地后沿小路走，右侧崖边可看到下面的篝火，那里是间安全屋。前面是路口，可选择先抢钻石还是先杀两派的首领。

先前往停机坪夺取钻石吧！往前杀掉几名敌人，沿峡谷小路往南走，途中看到失事的飞机，继续走是停机坪所在地，跳过栅栏后来到停机坪，在这里遇到伙伴，他们已经解决掉这里的武器商人，钻石已被他们占有。当我说明来意后，他们不肯交出钻石，接下来是与昔日伙伴的一场火拼。由于敌人较多，迅速后撤扔手雷，然后利用掩体打游击，将伙伴全部打倒再去拿箱子。拿完钻石后，由东侧的丛林穿过去有间安全屋，休息后沿丛林小道绕到一处营地附近，前面是两个派系首领聚会的地点，由于签订了停战协议，两派的人都在那里看守，我曾同时给两边做过任务，彼此都很熟悉，所以没有人过来收我的武器。不过，最好不要在营地里动手，这里的守卫兵力是很强大的。过吊桥来到营地对面的山崖，用火箭筒将那间小木屋轰倒，里面的两位首领也就被炸成灰烬了。

接下来前去见Jackal，这里还要由停机坪绕过去，如果之前将伙伴清理掉，此时应没什么阻碍，在穿越丛林的时候会遇到几个小兵，往前走不远便是Jackal的小屋。在小屋里将钻石箱交给Jackal，他在箱子里放了一把手枪，然后开始在屋子里洒汽油，说UFLL和APR的部队正赶往这里，阻止平民越过国界，他在悬崖上埋置了炸药，当敌人赶到这里时，炸落的石块会阻挡住他们，问题是炸药不能遥控引爆，要靠人工使用汽车电瓶来引爆，这样引爆炸药的人同时也会被炸死。另一方面，给边防守卫送钻石的人，在达成任务后也会被乱枪打死。接下来有种两选择：选择炸弹还是钻石，不管如何选择，Jackal都会去做另一件事。

选择电瓶：出小屋在屋后找到小路，沿着它往西走，盘旋上行到山顶的悬崖，在这里果然找到3箱TNT炸药，用电瓶制作引爆装置，然后将两根引线接触，轰隆一声将崖石炸断，将下方的小路切断。

选择钻石：出小屋到屋后，沿小路往北方行进，途中会遇到大量的伏兵，清除他们，继续前行来到边防驻地，在屋子里找到官员，将手提箱交给他。

不论走哪条路线，最终的结局是一样的，我和Jackal一起完成了这件事，成功将钻石送给国界边防官员，同时炸断石崖阻绝追兵，使成千上万的难民离开这个战乱频发的国家，Reuben也随着难民开始流浪，同时完成自己的著作，或许我就是他笔下的主角吧！P





精品	8.5
制作	Maxis
发行	EA Games
类型	模拟
语种	中文/英文

文化包容性：8.5　上手精通：8.5
画面：8.5　音效：8.0
创新：9.0　剧情：8.0

孢子 进阶攻略

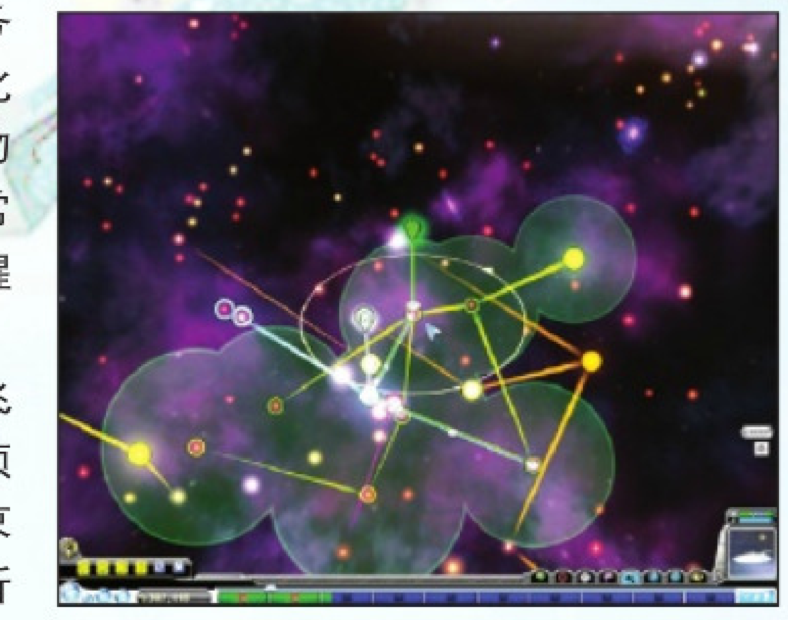
□贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《孢子》是一款融合了多种游戏类型的混合作品，它既有南梦宫《吃豆精灵》的童趣动作要素，也有即时战略的运筹帷幄，最后还有一个近乎无穷大的银河系等待着进入宇宙时代的玩家自由探索。《孢子》的核心灵魂是一套极其强悍的编辑器，玩家可以利用它像捏橡皮泥一样轻松制作各种生物、海陆空载具、城市建筑甚至宇宙飞船，可以说是本游戏的最大亮点。

宇宙开发

宇宙阶段的进化目标是通过完成各类任务获得勋章点数，不断提升28枚勋章等级就可以获得相应称号，等级越高飞船可购买的配件和工具数量也越多，进化槽也会逐渐增长。母星和各族外星人都有无数任务等待着玩家，接到任务后主画面左上角会出现任务提示，白色的是主动接受的任务，暗红色的是友方发来的求援任务，点击任务提示栏下方有三个圆点的按键可显示更详细信息。很多玩家总是找不到任务目标星系，注意看左上角任务提示栏右侧的彩色气球图标，记住图标的颜色，然后到银河星图中寻找有相同颜色的指示光束，光束的尽头即为目标星系。访问过的星系多了会被大量表示疆域的光束弄得眼花，点击主画面左下角6个小方按键中的第3个能关闭其他帝国疆域指示光束，这样任务指示光束就清晰可见了。有时候任务系统不提供指示光束，而是标出两个和气球图标同色的同心圆环，目标星系就在这两个圆环之间。从展开的任务详细信息中记下目标星系名称，然后在搜索范围内逐个星系查看就能找到。抵达目标行星后有时还需寻找任务生物，例如清除生化灾难里受感染的动物或外星人，他们通常不会有开篇教学里醒目的黄色指示箭头，这个时候务必注意飞船头部自动发射的侦测雷达波，锥形波束所指方向即为目标所在位置，降低飞行高度后很容易就找到那些浑身冒黄烟的感染生物，使用迷你激光束消灭它们。如果是清除受感染的外星人，那么直接到目标行星的城市中去找。有时进入某恒星系后如鼠标悬停在某颗行星上发出黄色信号波就表示该行星上有遗失的上古宝物，飞入大气层后利用侦测雷达波能迅速定位上古宝物所在地点，将飞船停在雷电云无法波及的高度，发射引力波即可将宝物吸入货舱。



大宇宙时代来临了

提升各种勋章级别才能进化

宇宙阶段金钱最重要，购买工具配件、搞外交、拉关系都离不开钱，建立贸易通道后收购盟友星系更是要花大把的钱。初入银河时只有10万元资本，通过异地贩运香料低进高出能赚不少钱，各色香料中紫色和绿色最稀少，价格也最高，但红色香料也并非无人问津，距离母星较远的地方同样有人会为它们出高价。在玩家建有殖民地的星系内，每次进入后会自动获得最近产出的香料，行星生态级别越高产量也越大。赚到上千万后可以开始向银河深处探索，结交更多盟友或

殖民更多星球，遗憾的是玩家始终只能操纵1艘飞船，随着级别升高还可从盟友那里获得护航小飞船，最多能拥有5艘护航小飞船。主画面右下角可看到飞船的生命值和能量值槽，后者是飞船航行、施放特技或战斗的动力，仅在母星才能免费恢复生命值和补充能量，其它地方一律要收费。

同一恒星系内如果已有外星人殖民，玩家将无法在该星系内的任何行星投放殖民城市。以金钱攻势取得有主的星系需要先提升与对方关系，然后在外交谈判中建立贸易通道，过段时间后在银河星图界面下可看到该星系上方出现绿色钱袋图标，那表示可以去谈判收购这个星系了，不过口袋里没有千万以上最好别去，因为收购谈判失败后彼此关系会骤降。以武力攻占星球需先拥有足够威力的攻城炸弹，清除对方空军后反复轰炸敌城，有时城内敌人会举旗投降，点击主画面正上方的接受投降按键即可攻占整个星系，有时敌人会抵抗到底，这时只能将城市夷为平地。后期升级武器系统后出现的星球克星炸弹一定要慎用，虽然这个东西能瞬间摧毁整颗行星，但每次使用它都会降低包括盟友在内的所有外星文明与玩家的关系。星空里遭遇敌对外星文明的飞船后必须到附近行星大气层内才可由玩家操纵飞船射击，战斗开始后要及时点取战斗工具栏中的质子导弹，视野内出现敌船后先单击左键锁定，然后再次左击即可发射导弹。由于敌船速度很快，通常又有数量上的优势，建议战斗中多采用绕圈战术，即敌船靠近后同时按住W键或左右任一键，己方飞船不停绕圈飞，这样可以让敌船始终在视野内，便于锁定和攻击，但他们发射的武器却很难命中己方飞船。


绕圈战术非常实用

当星际引擎升到4级后，玩家可以尝试着向银河系的核心进发，那里有一个隐藏的秘密。银河群星中有一些闪亮的异星体，名字均为字母和数字的混合编号，那是通向未知地点的宇宙虫洞，飞船特技升级获得虫洞之钥后即可使用虫洞穿越银河系。虫洞虽然方便快捷，但另一头却未必是玩家想去的方向。经历千辛万苦接近银河核心区后，玩家会遇到传说中的Grox族外星人，这些号称宇宙恶魔的家伙是游戏中的大反派，他们的领地几乎囊括了整个银河系核心，一旦玩家靠近就会主动发起攻击。Grox的飞船速度快，火力也很强，遭到围攻后应立刻进入行星大气层以绕圈战术逐个解决，然后轰炸行星表面城市直至夺取整个星系，记住占领的目的只是为了能恢复生命值和补充能量。多带维修工具包和殖民工具包，以这种战术稳步向核心区推进，每攻下1个星系就存盘，最后抵达银河核心的那团耀眼光斑。进入光斑后会有类似虫洞的动画，在斑斓漩流的深处将遇到一艘智能飞船Steve号，它在盛赞玩家的功绩后会赠送一柄可使用42次的生命之杖，这是改造行星的极品宝物，能瞬间将一颗T0行星变为T3级别，同时自动生成各种大小动植物。根据Steve的提示，银河系文明的最早发源地是太阳系的地球，玩家可以尝试着去找到它。太阳系在哪里呢？具体位置请看附图中鼠标箭头所指方位。找到太阳系后，玩家会惊奇地发现


银河系中地球位置图



休闲有余而内涵不足

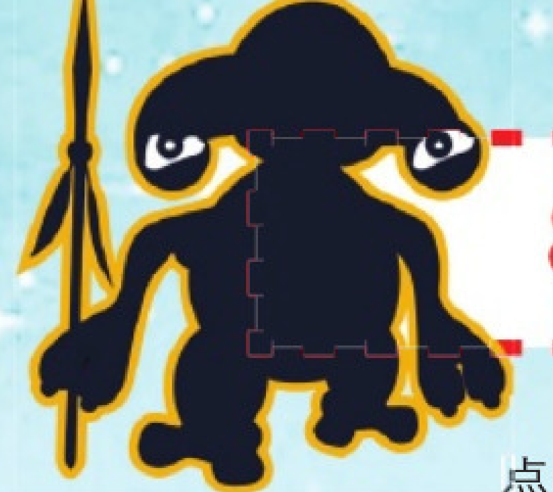
有趣的游戏并不一定都是充满着破坏性的疯狂杀戮，EA的《模拟人生》系列以多年龄段的庞大用户群和全球知名度证明，虚拟世界中的创造性体验同样能给玩家们带来无穷欢乐。大量可供自由发挥想象力的构件使游戏充满无数可能性，而联网功能又带来了更多模块，它们既可以出自官方制作人员之手，也可以是普通玩家的即兴创作。《孢子》完美继承了《模拟人生》的优秀基因，游戏发售后仅一周内，Maxis官方服务器上由玩家自创并上传共享的模型数就超过了500万，由此可见《孢子》之热力灼人。

《孢子》同时汇集多种不同游戏要素，但这道什锦的最大缺点是色香味欠佳，看上去五彩缤纷，不过仔细品味下来才发现口感不是那么好。纵观五大进化阶段，每个阶段都是一种不同类型的游戏，不过如果拿它们和相同类型的独立游戏相比，差距未免太大了点。据称Maxis用了7年时间来开发这款游戏，但笔者实在没有看出本作有什么地方配得上7年的开发周期，整款游戏也就是那套编辑器最具含金量，随便拉个部件来搓拉捏揉任意变形，做人做鬼做高达做虎式坦克做变形金刚全都没问题，说它是电子橡皮泥真一点不夸张，如果能允许不对称肢体，再引入自定义模块功能，那简直就天下无敌了。

相形之下各进化阶段更像是玩家用来体验自己设计的生物和载具的测试场景，尤其部族阶段和文明阶段，战术战略深度甚至比不上10年前的同类型独立作品，怎么看都是休闲有余而内涵不足。宇宙阶段40亿颗星球构筑了一个无比巨大的银河系，但这只是一个企图用数量优势弥补质量不足的障眼法，无数大同小异的星系、做不完的随机任务、多如牛毛的道具收集让初次进入游戏的玩家很难注意到简陋的商业贸易机制、极不方便的战斗操作和充满低劣搞笑的外交。宇宙阶段完成进化经验值槽后游戏不会结束，玩家仍然可以自由探索无尽的银河系，但为了让单薄的剧情显得物有所值，制作者们又别出心裁地缔造了霸占银河核心区的Grox族人，这些天生敌人的变态强悍几乎没有任何理性可言，他们存在的意义就是为了阻止玩家过早进入银河核心获得那根可将T0星球直接变成T3的生命法杖，不过当玩家飞船的各种部件升到足够高级别后，这些看似无敌的Grox人也会变成一群待宰的猪羊，因为他们只有数量上的优势，在更大威力的激光束和质子导弹面前，人海战术不值一提。不过要将占据成千上万个星系的Grox人彻底清除同样是一件费力不讨好的事，即使做到了也没有任何值得惊喜的奖励。在这种情况下，玩家迟早会厌倦毫无目标的宇宙冒险，他们宁可选择重新游戏尝试不同的进化路线和终极职业，或干脆专心研究编辑器探索想象力之极限。

《孢子》选择生命进化作为游戏题材算是个创意亮点，但制作者显然并未完全发掘出生命进化的深层次魅力，生物进化过程中的形体变化缺乏符合逻辑的连续性，只要玩家愿意，本来是爬行生物完全可以变成直立行走生物，直立行走生物也可以转化为蠕虫，这个和物种进化理论的宗旨相去甚远，与其说是进化还不如说是玩橡皮泥。玩家费尽心思设计的生命体只经过两个阶段的进化后就匆匆消失于集体生活，后期甚至根本没有机会重新调整个体生命外形。7年的时间，Maxis原本可以做得更好，然而遗憾的是，除了那套神奇的编辑器之外，《孢子》里值得玩家反复回味的东西实在不多。

那里不但有地球和月亮，甚至还有金星、水星和火星，而且地球表面地形和真实世界一模一样，遗憾的是地球上已经不存在任何生物。当宇宙阶段的进化经验值槽积满后，游戏并不会结束，玩家仍然可以自由探索银河系，除了Grox人和寻找地球外，这个游戏里还隐藏着什么秘密恐怕只有Maxis的制作者们才清楚，拥有40亿颗星球的宇宙为玩家提供了无限可能……



行星殖民

行星是玩家在宇宙中的落脚点，也是发家致富的生产基地。进入宇宙阶段后无论做什么都需要大把金钱，所以如何顺利建立自己的殖民帝国，通过贩运香料赚大钱是这个阶段最重要的关键。在银河星图界面下，以鼠标悬停在未访问过的星系光点上通常只能看到该星系的名称和距离，必须让飞船停靠该星系，此后提示信息中才会显示系内行星信息及各行星出产的香料种类。行星体有绿、黄、蓝、红4种颜色，其中绿色的生态环境最适合殖民，其他颜色的生态环境较为恶劣，如果要殖民需投入更多资金和工具。注意有的星系内还有体积硕大的气态行星体，这些气行星无法登陆或建立殖民地，它们也不会出现在星系提示信息中。当飞船进入星系后，玩家可以看到行星名字前有一个从T0到T3的生态环境级别，T0级别的行星生态环境最为恶劣，即使建立殖民地香料产量也不高。T3级别的行星具备完美的大气密度和气象条件，殖民后香料产量相对较高。但游戏中未经文明种族开发的行星不会有T3级别，也就是说T3行星必定是人工开发的结果。

香料有紫、绿、蓝、黄、红5种，紫色和绿色比较珍稀，如果发现有出产这两种香料的行星，即使是T0级别的也值得投入经营一番，只要保证有三四颗出产紫香料或绿香料的殖民行星，腰包想不膨胀起来都难。找到好矿点后的首要工作当然是改造行星生态环境，努力将T0变为T3，荒山变为良田。进入行星大气层后，点左下角行星名右侧的星球图标将雷达小地图切换为生态环境图，这个图左端是一个像靶子一样的图案，靶图中间有3个同心圆区域，最外面的是T1，中间是T2，最核心的是T3，注意靶图上还有个小点，那就是这颗行星目前的生态环境级别。如果小点在T1区域外可直接判定为T0级别，小点在T1区域内则为T1级，玩家要做的就是把这个小点移动到T3圆心区。靶图上下左右还有4个图标，上面的白云表示大气密度高，下面的虚云表示大气密度低，左侧的蓝色图标表示温度过低，右侧的红色图标表示温度过高，玩家应利用星球大气工具改变小点在大气密度和温度这两条横竖座标上的位置，最终使小点移动到中央的T3圆心区。初期在母星通话器中接受主线任务时，如果选择协助帝国扩张将开始一系列殖民教学任务，系统会赠送免费的殖民包和环境改造工具，试操作一下就能明白工作机理，投放的大气工具越多，小点移动的速度就越快。殖民包和环境改造工具都是些烧大钱的东西，在母星购买的价格远比在外星人那里高得多，建议没有计划好之前千万别把钱往水里丢。


T0行星上的殖民地全靠力场制造人工小大气层

当工具效果耗尽之后，被改造行星的生态环境会出现反弹，阻止恶性反弹的唯一办法是迅速投放符合要求的动植物类型，在行星上构筑一个稳定的生态循环系统，这样才能保住改造成果。生态环境图右端的表格就是构筑各级生态循环系统的动植物类型配置，从下往上分别为从T1到T3的要求。当行星生态环境被成功改造为T1后，T1位置的小锁图标被打开，后面的4栏图标分别为植物、素食动物、肉食动物和殖民地，首先植物栏会解锁变成3个小黑点，玩家需要在行星上投放小、中、大型植物各1种即可填满这3个小黑点，这时动物栏才会解锁，然后玩家还要投放2种素食动物和1种肉食动物，用引力波投放动物时一定要注意轻拿轻放，另外杂食动物既可以算素食动物也可以算肉食动物。全部完成后再投放殖民包可建成T1级别的殖民城市，其香料产量比不进行任何改造就直接投放要大得多。升级到T2、T3也是相同原理，但所需动植物名称不能与T1阶段相同。通常情况下，玩家改造的行星最多只能容纳3个殖民城市，但母星却可以拥有10个殖民城市，这个奇迹只能由游戏系统自己完成，玩家要想得到有10个城市母星的控制权唯有通过商业收购或武装攻击，即便得到之后如有城市被毁也无法恢复。


利用飞船特技改造行星

初期的环境改造工具有大气产生装置、干旱制造装置、流星雨、冰风暴4种，大气产生装置可提高大气密度，干旱制造装置能降低大气密度，流星雨可增加行星温度，冰风暴能降低行星温度，以上工具母星标准价格每件15万元。到中后期随着勋章级别的提升，商店里会出现更多复合类型的环境改造工具，如寒冷云雾吸取装置能同时降低大气密度和行星温度，不过价格也高达60万。当然到那个时候玩家也可以不必花这个冤枉钱，因为多做殖民类任务后同样能解锁具有相同效果的飞船技能，用飞船技能调节大气密度和温度无需购买工具，仅消

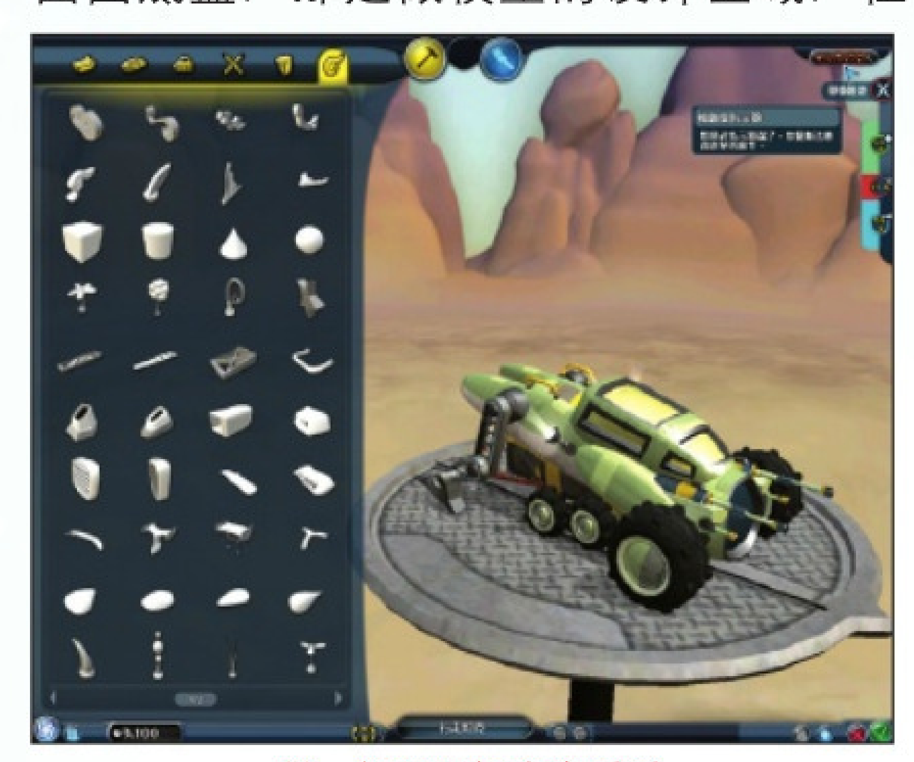
耗飞船本身的能量值，比起购买工具包来要方便多了，唯一需要注意的是及时补充能量，否则飞船瘫痪可就没戏唱了。很少有人意识到，环境改造是一把双刃剑，玩家既能用它来创造殖民乐园，也可以用它缔造人间地狱。当攻击敌方星系时，夺取制空权和轰炸等常规战争手段进展缓慢，投放星球克星炸弹会引发宇宙公愤，这时环境改造可就是事半功倍的超级大杀器。通常敌人占领的行星都经过初步环境改造，母星更是清一色的T3级别，利用环境改造可将敌人的天堂变成地狱，潜入行星后尽量避开敌巡逻机，查看对方生态环境图后迅速投放工具包或施放飞船特技，直到彻底破坏当地生态环境，恶化到T0后整个行星只剩下一座殖民城市，那时再发动武装攻势就轻松多了。

飞船工具栏中只有大气工具栏对改造行星环境有实际价值，雕塑工具和上色工具栏主要用来调整行星表面地形和各种地貌元素的颜色，有时在寻找上古宝物的探索过程中也会随机发现这两类工具栏内的各种技能。

编辑器

《孢子》的编辑器是这个游戏的最大亮点，从细胞阶段的2D到生物阶段的3D，又从部族阶段的点缀服饰到文明阶段的城市规划和载具设计，最后以宇宙阶段的太空飞船而收尾，正因为有了这套强大的编辑器，玩家才可以将自己天马行空的想象力注入到不同游戏要素的大杂烩中，从头到尾自娱自乐一把。有不少老模拟玩家甚至直接就是冲着这套编辑器来的，Maxis早已为他们做好了一切准备，游戏主菜单界面下有一个创造（Create）选项，从那里玩家可以直接进入编辑器界面，把玩任意阶段的任选模型，根本毋须体验五大进化阶段的剧情。一个充满魅力的世界由大量细节构成，《孢子》编辑器提供了充足的创作素材，虽然细胞阶段仅提供12种基因肢体，不过到了生物阶段后就有多达7大类228种基因肢体，文明阶段后的城市建筑部件有7大类168种，海陆空载具均有6大类210多种构件，最后的宇宙飞船部件居然有9大类296种。这套编辑器使用起来也非常方便，鼠标点取拖拽几下就能创造一个只有玩家自己梦中才见过的奇特生物。

编辑器界面下左侧为可选部件列表，右侧有一个大圆圈底盘，那是做模型的设计区域，任何部位如果拖放到圆环外就会消失并转为点数。生物部位有主体和肢体之分，主体看上去就像一团橡皮泥，点取后可看到里面的骨节及骨节两端的拖拽箭头，左击箭头拉动鼠标可以增加骨节数，回拉能缩小骨节数，骨节不能少于2块。拉动箭头增加骨节数，将鼠标悬停在某段骨节点上不动，然后上下拨动滚轮即可放大或缩小该骨节对应的肢体部位，用这个办法可以创造出直立生物的头部，脖颈或尾巴部位相对变小就显出来了，尾巴可拉长后逐节缩小。如果想做蛇类爬行动物可左击主体拉到贴近地面，这样创造的生物自己会像蠕虫一样爬行；如果要做四肢兽类生物可略微拉高主体，拉长骨节与地面平行，然后安插四腿，有点魔幻创意的还可拉动前部骨节向上延伸，搞个人马怪也不错；如果想创造直立行走生物，先把主体拉更高些，为下面的两条腿留点空间，否则装了腿看上去也是半趴着。装手臂和腿脚时要注意比例问题，用骨节缩放法加粗或缩小肢体，关节点也可同理操作，总之要与主体躯干大小相符。除了针对特定骨节点的缩放，点取任意部件后直接拨动滚轮也能实现整体缩放调整，针对肢体部件的旋转还有隐藏菜单，点取部件后按Tab键即可出现多轴旋转界面，左击转轮不放再拉动鼠标即可旋转任意角度。有的部件需要调整大小或旋转到特定角度，之后如果还要再添加相同部件，重新再来一遍调整或旋转既费力又未必能做得完全相同，这时可按住Alt键再点取已完工部件，按住不放后轻轻一拖即可原地复制出一模一样的已完工部件，这招在做车辆轮子时格外有用。另外要想整体移动主体和部件时可按住Shift键不放，这样就不会在拖动某个部件时出现其他部位原地不动的尴尬情况。



做一辆科幻坦克来看看

自己设计的直立小怪物

对建筑和交通工具的编辑相对简单得多，玩家主要是在做修饰点缀工作，这时候就像玩电子积木，把不同的模组凑到一起，拉长缩短最后上色。编辑器界面正上方右侧的那个圆形刷子按键就是上色，想图省事可以直接选择右侧栏内各种预设的整体主题色调模式，也可以分别给各部位单独着色，后者又分为3种色层：基底、外层和细节，玩家甚至可以自定义颜色。如果对色条槽内颜色不满意，鼠标左键点色块后按住不放还会弹出一个深浅调色板。主画面正上方在编辑键和上色键之间还有一个小圆键，点击后可进入动作测试界面，在这个界面下玩家可操纵自己设计的生物作出各种特定动作，还可以变换景物或增加同类小型生物体。最后要注意画面右上角有个奇怪的镶星槽，那是目前构筑模型的复杂度指示器，随着引用模块数量的增多，这个指示器上的亮点会越来越多，最后亮点全满时玩家将无法再加任何模块。P



编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《孢子》职业进化心得
Spore

■贵族 yago

在五大进化阶段中，前4个阶段均各有3条进化路线可选，这3条路线本质上可定义为纯暴力、纯和平及灵活中立，在不同阶段它们名称各异，但始终以红、绿、蓝3种颜色来表示。玩家只能以游戏中的实际行动来选择进化路线，每个阶段结束后系统会根据玩家在本阶段的作为给予路线评价，例如一味杀戮最后肯定得红色卡片评价，努力让世界充满爱的会得到绿色卡片，战斗和交际比例相当的可以获得蓝色卡片。在前4个阶段中，各阶段得到的评价将在随后阶段里为玩家带来不同特技。发展到宇宙阶段后，系统会根据前4个阶段的进化路线给予9种终极职业称号，每种职业都有独特的职业超级特技。宇宙阶段的终极职业确定之后仍然可以改变，但玩家需付出不菲的代价。银河系中遇到的各类外星文明也有职业定位，玩家要先找到一个自己想要转的职业种族，然后在通话器交谈界面里选择第1项“我想多了解一些你的种族情况”，通过对方的自我介绍判断他们的职业。转职还有3个条件，一是对方文明的领地至少有9个星系，二是与其必须为结盟关系，三是准备好500万手续费。准备完毕后在任务委托菜单中会出现转职任务选项，完成之后即可转职为目标职业，注意每次转职玩家都会获得1枚人格分裂勋章。如果找到想转职业的文明，但对方地盘不够9个星系，可在任务委托菜单中选择帮助进攻敌对势力，打下的星系归对方所有，玩家只能得到几十万的辛苦费，不过这样就能迅速扩张到9个星系。

《雇佣兵2——战火纷飞》心得技巧汇总
Mercenaries 2：World in Flames

■游侠 奥杰

1.操作技巧

滑蹲：在疾跑的时候，如果使用缩放功能，雇佣兵将做出蹲踞姿势。

近身怒击：如果有车辆、碎片或其他东西挡住道路，可以采用近身怒击打开通路。

2.奖励装备

如果能够完成以下特定任务，则可开启相应的奖励装备：

①成功完成三级直升机飞行任务，开启Ambassador gunship；②为Allied Nations摧毁目标建筑物，开启Diplomat heavy tank；③为Allied Nations成功完成全部HVT任务，开启MOAB bomb；④成功完成最后的合约任务“Get Solano Part 2”，可开启Nuclear Bunker Buster，需花费100万美元从Eva处购买。

3.变换服装

在PMC Villa与Fiona成功完成三级武器挑战任务后，可以为特定角色开启相应服装，每个角色都有3套服装。其中手枪挑战是最容易完成的，榴弹枪挑战难度中等，只是射击飞行车辆的时候有一些困难；狙击枪挑战是最难完成的。

4.轻松修理车辆

将车辆停靠在能够进入的建筑物外面，进入建筑，再出来，就会发现车辆已经完全修复，并且弹药充足。

5.100%通关游戏

在故事模式下，开始最后任务之前要成功完成全部哨所任务，否则游戏通关之后哨所任务将无法进入，也就无法开启一个派别的商店物品。

6.轻松完成运输和走私任务

轻松完成运输和走私任务的前提是拥有直升机驾驶员和绞盘能力。在进入任务指定的车辆之前，呼叫直升机尽可能地靠近车辆。进入任务车辆后计时开始，随后返身出来，驾驶直升机，使用绞盘抓起任务车辆，尽可能地拉升高度。进行任务时不要让车辆倾斜，以免车厢里面的东西丢失。如果飞行平稳，将不会有任何损失。切记不要急转弯，否则车辆的剧烈摇摆会使得直升机很难控制。此外，留意敌方的防空炮火和直升机。如果情况危机，就将飞行高度下降到20英尺以内，丢下车辆，然后再夺取一

宇宙阶段终级职业一览

职业名称	职业特技	达成条件
吟游诗人（Bard）	抚慰之歌（Soothing Song）：暂时降低敌对度，战场立即停火。	进化路线分布为2蓝1红1绿。
生态学家（Ecologist）	捕猎吸尘器（Safari Vacuum）：自动吸取登陆行星上的动植物种。	进化路线分布为2绿1红1蓝。
狂热者（Zealot）	狂热冲动（Fanaticial Frenzy）：立刻夺取一颗行星控制权。	进化路线分布为2红2绿。
外交家（Diplomat）	静电黏附（Static Cling）：暂时冻结行星上所有单位和炮塔。	进化路线分布为2蓝2绿。
科学家（Scientist）	重力波（Gravitional Wave）：摧毁目标行星上的一切建筑物。	进化路线分布为2红2蓝。
贸易者（Trader）	现金注入（Cash Infusion）：建立贸易通道后可立刻收购星系。	至少有3个进化阶段为蓝色路线。
萨满（Shaman）	返程票（Return Ticket）：可在任意行星大气层内瞬间传回母星。	至少有3个进化阶段为绿色路线。
武士（Warrior）	盗匪盟友（Raider Rally）：召唤海盗飞船袭击目标星系。	至少有3个进化阶段为红色路线。
骑士（Knight）	召唤克隆（Summon Mini-U）：召唤一艘和本舰相似的飞船助战。	进化路线分布为2红1蓝1绿。

架直升机，继续任务。

7.如何偷取燃料

①在偷取燃料之前，找到一架目标派系（或目标派系的友方派系）的直升机。这样可以伪装进行偷窃，既不会遭到敌对派别的攻击，也不会引起友方派系的敌意。来到燃料所在地，放低绞盘，抓上油罐，在敌方士兵认出之前飞行到安全地带（PMC或开放地区），在敌人的视线之外让Ewan前来拿取油罐。提示：推荐使用重型直升机，因为Rogue型直升机和Gunney型直升机在携带沉重油罐的时候极难控制。另外，在Universal Petroleum的控制之下，至少有6个油罐相对靠近PMC，可以将PMC作为燃料仓库。

②在偷取友方派系燃料的时候，要想不招致友方的敌意，可以采取以下步骤：前往存放燃料罐的哨所，拿到燃料罐，呼叫Ewan协助撤离。如果行动被哨兵发现，赶快进入哨所，取消呼叫。这样将不会引起友方的敌意，并且有机会偷走燃料。

③这个方法需要一辆快速的交通工具——前往存放燃料罐的哨所，在偷取燃料前，找好最便捷的撤离道路。只要交通工具面对着快速撤离出口，并且确定没有人发现，就赶紧拖上燃料罐，呼叫Ewan协助撤离，然后以最快速度逃走，不要让哨兵发现。

8.如何击杀Carmona

方法一：当Carmona的人攻击PMC时，摧毁坦克后将C4炸药安放在靠近大厦的大门上，引爆，大门将直接倒下来，挡住通向院子的去路。进入大厦，观看过场动画，然后出来，干掉Carmona的保镖，Carmona的吉普车会堵在拱道的瓦砾中。冲上去，杀死Carmona，拍照留证。

方法二：在PMC后面进行水中石油钻塔任务的时候，杀死Blanco，拿到他的猎枪。这把猎枪是非常强力的武器，通常对敌人是一枪致命。带上猎枪，继续Finding Solano任务。在大厦中找到Carmona之后，他将沿着直线跑出去。对准Carmona的后背给上一枪，如果第一枪没有打死他，他将蹒跚着跑向吉普车，继续射击，直到干掉他。

9.广告牌的秘密

开启P.L.A.V.派系后，有希望得到一架武装直升机。建议前往Merida城，射击广告牌，可以得到一些金钱。如继续射击，可以开启更多一些P.L.A.V的商店物品。最好使用导弹摧毁广告牌。通过占领一些海盗村落及完成一些运输任务，可以开启海盗的Anaconda型武装直升机，它带有80枚导弹，足以用来摧毁广告牌。

10.汽车炸弹

如果想要从远距离炸毁目标，可以选择将C4炸药放到汽车上，开足马力朝目标冲过去。当汽车接近目标时跳车，并引爆炸药。

11.怪物汽车

找到机械师Eva后，她会让你试驾她正在修理的汽车。驾驶这辆汽车完成一系列赛程，就可以在Eva处购买汽车。P



由游侠补丁网提供

《职业进化足球2009》（Pro Evolution Soccer 2009）完美简体中文汉化包V2.0版，修复了上一版中的Bug，同时更新了最新三语转会存档。本汉化包由完全实况论坛WECN团队及WSI团队原创制作。

《职业进化足球2009》（Pro Evolution Soccer 2009）V1.2升级档补丁。

《使命召唤——战争世界》（Call Of Duty World At War）最高难度完美通关存档，本存档同时解开了13张Death Cards，感谢游侠论坛会员icepoison制作。

《蜘蛛侠——暗影之网》（Spider Man Web of Shadows）V1.1版游戏优化补丁最终版。本补丁完美优化了游戏卡的问题，同时对游戏性能方面进行了较大提升，感谢游侠论坛版主yanmolove原创制作及Sunwayking同区版主大力支援。

《席德梅尔的文明IV——殖民统治》（Sid Meiers Civilization IV Colonization）简体中文汉化包，由左贤王汉化团队原创制作。

《美国职业篮球2K9》（NBA 2K9）Nigu Roster最新球员名单补丁，感谢游侠分区版主尼姑原创制作。

《战火兄弟连——地狱公路》（Brothers in Arms Hells Highway）游戏优化配置文件，适用于任何电脑使用，可提升游戏速度，感谢游侠会员lupeiyu制作。

《吸血鬼德古拉3——龙之路》（Dracula 3 The Path of the Dragon）简体中文汉化包，感谢Chinaavg论坛原创制作。

《潜行者——晴空》（S.T.A.L.K.E.R.Clear Sky）游侠原创繁体中文汉化包，支持任意版本的游戏，感谢游侠战略工作组全体成员全情原创汉化。

《国际足球大联盟2009》（FIFA 09）球迷商店及Challenge Mode模式全开档，感谢游侠会员nigelzhang制作。

《吉他英雄——飞行的史密斯》（Guitar Hero Aerosmith）光盘补丁。

《FIFA足球经理2009》（FIFA Manager 09）光盘补丁。

《詹姆斯邦德007——微量情愫》（James Bond 007 Quantum of Solace）光盘补丁。

《死亡空间》（Dead Space）光盘补丁。

《永恒之光》（Everlight）光盘补丁。

《孤岛危机——弹头》（Crysis Warhead）中英文通用版光盘补丁。

《鬼泣4》（Devil May Cry 4）全S、全物品、全技能属性完美通关存档。

《雇佣兵2——战火纷飞》（Mercenaries 2 World In Flames）通关存档。

《雇佣兵2——战火纷飞》（Mercenaries 2 World In Flames）全100个Spare Parts零件位置图。

《孢子》（Spore）2019种新生物安装包，感谢游侠网及CFB组织高手小旅鼠制作。P

林晓：夏天的时候我收到这篇作品。在空气中都是赛场硝烟味道的夏天，游戏中的战争纵然波澜壮阔，却怎样都不能掩盖真实体育竞技比赛的魅力，于是这篇文章悄然被我收藏在文件夹中，等待在清冷的日子中点燃玩家的回忆，重温电脑前激情澎湃的那日日夜夜。年终，就以这篇散文为“游戏剧场”拉上大幕吧。



永远不必焦急的战争

■北京 王建南

第一次接触即时战略类游戏，准确说，应该是在我上小学的时候。那时我所在的城镇里面还没有网吧，只有胡同里的小房间内上不了互联网的“电脑房”。这类电脑房一般都不大，十多平方米的小房间，电脑房的老板就住在里面，他起床了电脑房就开门，他想睡觉了电脑房就关门，很随意。那时电脑房里面的电脑配置并不高，显示器也很小。最早去玩电脑游戏时，我和同学去的那家电脑房，要自己去电脑房里卖游戏的柜台前选游戏，然后让店主将游戏装进电脑里面，在DOS下不断敲击字母，等半天才能玩上游戏。能玩的游戏也不多，《仙剑奇侠传》什么的都算是稀罕游戏。我第一次接触到即时战略类游戏，虽然那时接触到的游戏在现在的我看来，仍然是一款我不能打过哪怕一个电脑对手的游戏：《红色警戒95》。

“红警”系列一直陪伴我走过青春岁月。它本身的游戏性很单一，无非就是不断点击鼠标，战略和战术上乏善可陈。实战里就是不断造兵造坦克，然后抢夺矿藏。这样的游戏结构却让很多电脑游戏初级玩家选择并热爱上了这款傻瓜游戏，走进即时战略游戏的大门。回想当初坐在热闹的电脑房里和别人在“红警”上大战的情景，真令人怀念那一刻的单纯和激情。从《红色警戒95》到2000，再到《红色警戒2》，“红警”系列一直都没有什么重要的改变，新出品的游戏不过就是画面变得漂亮了，兵种和武器种类的数量变多了而已。初中接触到《星际争霸》之后，渐渐觉得《红色警戒》这类游戏也就只能适合小学生们来玩玩了。虽然这样想，但我从来不会看不起小学生。我上高中的时候，不管是上网吧还是上街机店玩游戏，都会遇到小学生打败公认的游戏高手的事情。





其实《红色警戒2》并没有外界传言得那么差。即便“红警”的确是制作粗糙，属于二流即时战略类的游戏，但它就和现在依旧火爆的CS一般，粗糙得有风格，粗糙到一定的艺术程度。疯狂点击手中的鼠标，指挥满屏幕的坦克去攻击敌人的基地，当满目都是炮弹爆炸的火光时，玩家脸上浮现洋洋得意的表情——快感，就是这游戏带来的一切。“红警”系列的武器设定保守，但也有惊人之举：地震车、电磁坦克、隐形车、爱因斯坦、超能兵等都带有一定的实用性。“红警2000”中有一种被我们称之为“肉球”的红色团状物新式武器，此武器可在御敌时不断喷射火焰，杀伤力很大。那时的战役中，经常能在电脑屏幕上看到双方成堆的“肉球”互相喷射火焰的战争场面。爱因斯坦也很好用，他的移动速度非常快，躲避炮弹的成功率很高，只是价钱昂贵。好像“红警98”里还出现过生物武器巨型蚂蚁，不过是个鸡肋。

“红警2000”时代，我开始接触到《星际争霸》这款即时战略的王牌游戏了。我这样玩惯傻瓜游戏的人，对《星际争霸》稍显复杂的操作和种族及武器特点，一时间无法领悟要领，不能入门。电脑房里，玩《红色警戒》的人越来越少，经常有比我大的孩子凑在一起兴致勃勃地切磋“星际”。有的人宁可玩《大富翁4》，也不愿再玩什么《红色警戒》了。我也玩了一阵“大富翁”“三角洲”“雷神”系列的游戏。偶尔，我也会在别人兴奋的“投主矿！快来几架大和！”呼喊声中，将目光投到身边的“星际”玩家身上。那时“星际”高手不多，微操的概念尚不为人所熟悉。大家玩“星际”还是摆脱不了一味的堆兵战术。我也以为只要兵多就一定能稳操胜券。直到了解了人族的科技球和特种兵的锁定技能，看到神族的闪电魔法和心灵控制魔法，以及虫族蝎子的毒物和母后的感染，我才算真正认识到《星际争霸》的魅力所在。

《星际争霸》之所以是即时战略游戏经典中的经典，重要的一个原因就是其趋近于完美的平衡性。游戏中的三个种族，虽然兵种和武器特点都各不相同，但却在这种不相同中保持了极其稳定的平衡。虫族最简单的打法就是出虫海战术，此战术神族几个魔法师（光明圣堂）就可以用

闪电魔法搞定，而神族的经典战术双兵营出龙骑，人族用坦克配合雷车就可以攻破（当然也可以快攻，机枪兵配合护士）。这三个种族的平衡性让整个游戏充满了各种各样的战术可能性。曾经有人说过，《红色警戒》可以用一种战术就天下无敌，《魔兽争霸》只要会几种战术即可，而《星际争霸》则没有固定的必胜战术，因为战况随时都会改变。战斗时，即便是高手也要随时刺探了解敌方的发展方向，还要判断敌方是否制造障眼法来声东击西。我个人在《星际争霸》里面最喜欢用神族，我的“星际”技能并不高，每次能战胜两个电脑就是很大的突破了。很多玩家在初期为了解《星际争霸》的玩法和特点，都调过金钱和无敌的密码，或地图全开，或人口魔法全满等。直到现在，偶尔需要打发时间玩“星际”的时候，我还喜欢调个无敌密码，然后用神族的执政官把敌方的虫族和人族农民各招一个过来，完成一次一个人控制3个种族和电脑攻城略地的大战。



《星际争霸》中一些元素融合了欧美的科幻色彩，比如很多兵种的语音是模仿《异形》和《终结者》中的配音，神族的那个金甲虫被很多人认为借鉴了宫崎骏的动画造型。《星际争霸》还有很多小彩蛋，比如之前的Bug“小狗变飞龙”，以及后来的中立生物连续用鼠标点击50下后会爆炸，人族的坦克点击好多次后会自己唱歌，在人族地堡里面放一个护士和一个机枪兵，过一段时间后地堡内会多出一个机枪兵等，这些小彩蛋为后来的玩家们提供了很多乐趣。还有《星际争霸》的地图编辑器也扩大了游戏的魅力，玩家用地图编辑器可以自己制作剧情任务，甚至可以自己搞一个“星际”的RPG。

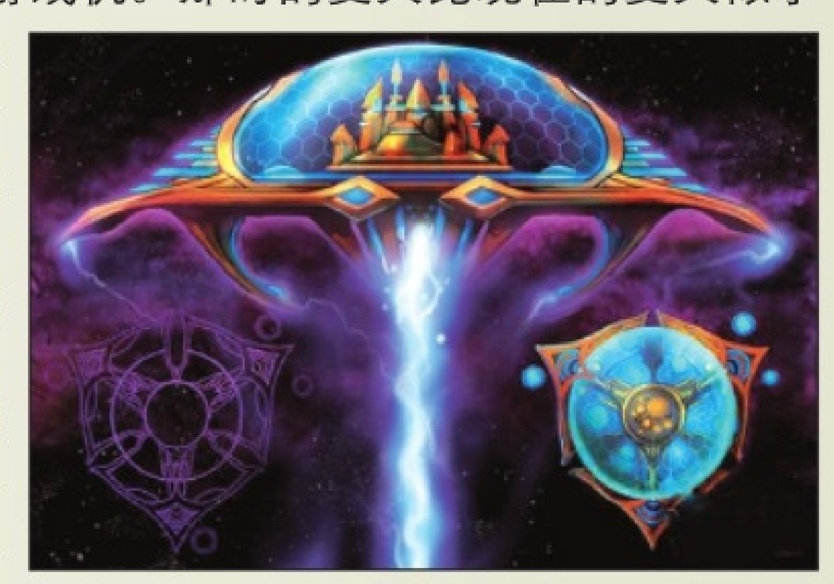
今年暴雪终于决定推出《星际争霸 II》。从公布的图片和影像资料来看，水准很高，全3D模式的画面非常吸引人。新兵种也在设定上完全考虑到了种族的平衡性。而且“星际 II”的宣传动画质量也非常高。明年最值得期待的游戏非《星际争霸 II》莫属。

说到《星际争霸》，就不得不说微软公司的即时战略游戏《帝国时代》。很多人都喜欢在《帝国时代》游戏里面调密码，制造出超时空的兵种。《帝国时代》的彩蛋比起星际有过之而无不及。在“帝国1”和“帝国2”里面，都可通过密码召唤出非常多奇怪的娱乐人物和娱乐武器，有汽车、小婴儿车，还有歌星，小婴儿车和汽车都是非常厉害的攻击武器。《帝国时代》这款游戏的可贵之处在于，玩它就相当于经历了一遍世界史，世界各国各民族的发展脉络在游戏中都可以很清晰窥见。游戏节选了几个大国历史事件的剧情任务，让玩家扮演当时的历史人物，用自己的努力决定一个国家、一个民族的命运。帝国时代也带有地图编辑器。

还有更多不出名的即时战略游戏。我在东直门的某家网吧内玩过《蓝色警戒》：游戏讲述的故事很奇怪，是3000年的地球保卫战。武器方面的设计很有创意，玩家需控制一艘飞碟来不断生产武器、建筑，驾驶飞碟摧毁敌方建筑。《蓝色警戒》里面的武器是自动从武器库中出来的，并不用自己建造。我高中时，还玩过一款模仿《魔兽争霸》的《星际三国》，是一款韩国的游戏，里面的人物配音非常好笑，三国人物用中文说出“我就是天！是的，长官！”这不得不让人发笑。有时候对于这样的即时战略游戏来说，游戏本身产生的战争并不可怕，无非就是一次游戏而已。《星际争霸》也好，《红色警戒》也好，它们都只是满足玩家们的战争欲望和支配欲望而已。真实的战争显然不会如此简单。

现在自己平时生活中玩游戏的时间基本上是恒定的，每天就玩半个小时，不管什么游戏，都是吃完晚饭后玩半个小时。这是一种节制的快乐，形成习惯之后，游戏并不会影响我什么，反而会让我每天的生活变得丰富而多彩起来。不过小时候挺喜欢游戏的，自己偷拿家里的钱去电脑房玩游戏。那时岁数小，每天的生活除了玩还是玩。小学时和朋友一起去县城的文化馆的二楼去玩街机，从《名将》到《恐龙危机》，从《豪血寺》到《拳皇》，我们玩得很菜，要买好多游戏币才能通关。后来去商场内卖红白机和世嘉机的柜台前玩10块钱1小时的游戏机，在那里接触到了RPG，和《龙珠》《真人快打》《幽游白书》格斗游戏，还接触到世嘉机上的经典《魂斗罗2》。上了初中，我就开始去玩PS、土星机和电脑游戏了。PS上的《玩具兵大战》和《雷神之锤》堪称那时无敌手。现在，我电脑上的游戏依旧很多，有自己正在玩的《祖玛》，经典游戏《星际争霸》，还有给女友安装的一些小游戏，《连连看》《贪吃鱼》什么的。硬盘中还有几款RPG和ARPG，我是不缺游戏玩的。

写到这儿，记忆再次把我带到童年：夏天的某个中午，我带几个同学偷偷回家，趁着我爸在床上睡觉的时候，偷偷打开电视，插上我的红白机插头，谁都不敢大声说话，一人一条命悄悄玩着游戏机。那时的夏天比现在的夏天似乎要炎热，我家的小屋子里面挤满浑身大汗睁大眼睛跃跃欲试的男孩子们。虽然很安静，但我想那样一个炎热的中午，我爸是肯定没有睡着的，他一定目睹了我们几个孩子玩游戏的全过程。只是他不说，让我们痛痛快快厮杀了一个中午。现在，那台经典的红白机早就找不到了，家里只剩下一台替代红白机的“学习机”。（全文完）P





林晓：自从22期的《大众软件》改版计划在读编往来栏目中一公布，我们读者的信件就像雪片般飞来。询问明年杂志的栏目规划啊、定价啊，总之是好多好多问题。还有软盘里潜水和不潜水的软粉也“跳”了出来，纷纷向我们提出意见和建议。大家特别关心的还有中旬刊的内容、制作和订阅。面对这么多读者的疑问，我想还是有必要和大家多解释一下。那么**在这里请看本期读编往来的“特别企划”——**

2009，半月刊？旬刊！《大众软件》全面升级！

读者疑问最全面解答

Update 1 二变三

典型问题：林晓姐姐，明年的杂志改版为旬刊后，会按照内容来分期吗？比如一期软件、一期游戏？

林晓：这位读者大概有些误会，明年的《大众软件》杂志虽然每月3期，但会**保持目前的报道形式和栏目规划总体不变，中旬刊则会重点关注游戏业的动态。**可以说大家明年看到的仍旧是熟悉的《大众软件》。我们还将进一步加强读者们喜欢的专题企划、实用软件等特色栏目的报道力度。

Update 2 薄变厚

典型问题：明年杂志提价以后，页码是否也会提升？

林晓：是的，同学们！明年的**上、下旬刊将增加到144页，中旬刊将达到近200页。**在加强时效性的同时，我们力争使2009年版的《大众软件》内容更充实更丰富，版式也更为大气。

Update 3 优且廉

典型问题：改版为旬刊后，对我们学生读者来说增加了一定的负担，不知是否有搭配赠品等优惠读者的措施？

林晓：升级后的《大众软件》以中旬刊定价10元、上旬与下旬刊特惠7元的方式来回馈读者的厚爱。以上、下旬刊为例，虽然杂志的价格有所调整，但7元144页、彩色印刷的“配置”与同类媒体（普遍定价10元以上、150页左右）相比，依然是最具有性价比的，体现了物美价廉的一面。而**中旬刊不仅有近200页的内容，每期更搭配有游戏海报、主题挂饰等不同的精美赠品。**

Update 4 广而专

典型问题：中旬刊加大对游戏报道的力度，还开设专区，会不会变成一本网游攻略？

林晓：是的，中旬刊的确会重点关注游戏业的动态，设立国内外一流游戏的厂商专区。我们设立专区，虽然采用同样的名字，可专区的内容却与大家印象中的有本质区别。首先，我们将推出育碧、EA、暴雪等国际一流游戏厂商的专区，跟踪报道海外市场顶尖游戏的最新进展；我们也将陆续推出国内一流游戏、硬件厂商的专区，关注他们的最新动态。而这些只是中旬刊众多亮点中的一个。中旬刊对海外游戏生活的关注同样值得大家期待；中旬刊将制作大量的专题与小专题，深受读者好评的专题企划、评游析道、在线争锋等栏目依旧会以敏锐的洞察力、犀利的笔锋保持“大软”的一贯特色。这就是“广而专”——我们广泛关注游戏内外，我们也将体现专业的精神，面向广大读者，制作高端的内容。



林晓：需要再次说明的是，由于《大众软件》的2009年改版计划需报批上级主管部门审批才能执行，因而邮局征订明年杂志的时候是按照《大众软件》半月刊进行征订的。等到审批通过时，邮局征订已经完成，所以在邮局订阅2009年《大众软件》的读者只能订到上旬刊与下旬刊两期杂志，每月的中旬刊《大众软件》只能向我们的读者俱乐部订阅，或者在各地的书报亭购买。由此给读者们带来的不便，我在这里向大家致歉了。关于中旬刊的订阅细则，可以关注我们杂志最近几期的前彩广告，如果你还有什么疑问，可以直接致电《大众软件》读者服务部垂询（**联系电话：010-88135604，联系人：何小姐**）。



《魔域》页面找茬活动第2期

国产魔幻网游大作《魔域》（my.91.com）即将于2009年1月推出全新资料片“众神归来”。

其内容不仅包括群殴PK、军团大战、经典XP技能及幻兽养成等，让玩家体验“你不是一个人在战斗”的魔幻世界，同时，据官方介绍，在新版《魔域》中，将融入古希腊神话为“众神归来”故事背景。

A 、B 两图共有5处不同，可登录活动地址：http://look.my.91.com，在活动页面上圈出不同之处。成功闯关即可获得抽奖机会。

活动截止日期：2009年1月30日。



A



B

活动奖品：

优胜奖：ipod shuffle（1G）　2台

参与奖：精美运动服　10套



22期《魔域》有奖问答活动结果

正确答案：

魔域新资料片的名称：《众神归来》

魔域新资料片公测时间：2009年1月

获奖名单：

优胜奖　奖品为Ipod shuffle（1G）

山东 郝利军　　湖北 汪波

参与奖　奖品为游戏周边狐狸手偶

天津 王鑫　天津 孟丹　湖北 郭力　四川 张翼

湖北 张缘　山东 王慎　安徽 乔磊　北京 张亚森 ……

（因版面有限，其他获奖玩家的名字见《魔域》官网）



快评

E3后就等着东京电玩展了。这期电玩展专题里没看见冰河，不过8神经哥哥的视角那也是非常独特的，Showgirl也是同样精彩的……上铺的兄弟比较喜欢“实用软件”里的数码相册软件横向评测，可惜编辑推荐的那款“数码故事”软件收费不是一般的高，很难接受。女友当然喜欢“逍遥哥哥”那篇文章，任何有关《仙剑》的消息她都不会放过，连仙剑的电视剧都看了好几遍。大软“杂”的好处就是大家都能各其所需。希望明年改版后这个优点可别丢掉了。（**湖北 汉水**）

林晓：2008年第24期的《大众软件》，欢迎对杂志进行评论。请E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我你的感受。您精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

“2008中国娱乐圈调查报告——游戏系列”活动启动

由《大众软件》杂志社和“央视网娱乐频道”共同主办的《2008娱乐圈年度调查报告——游戏系列》网络评选活动于2008年12月8日正式启动。

据了解，此次央视网全力制作的调查报告包含2008年度最全最广的娱乐事件和娱乐分类。调查报告以新生投票形式为主，打破以往陈旧的选票观念，以最人性化、最差异化、最娱乐化为本，缔造了一次娱乐圈与互联网相结合的体验盛宴。据主办方介绍，本次调查报告分为电影、电视、音乐、游戏、明星五个主题，五个主题下各设具体分类，涉猎娱乐圈最受关注最被重视的人和事件。主办方还介绍，游戏系列的定位是“找出今年最值得关注的游戏人物和游戏事件”，回答出“哪些游戏非玩不可？哪些游戏明星值得关注？哪些电子竞技视频值得欣赏？”等问题。















此次报告涵盖的媒体面极广，除了最具影响力的CCTV央视网，还包括猫扑大杂烩、《环球银幕》、九天音乐、《电视剧》、《大众软件》、《新周刊》等知名媒体，阵势之庞大前所未有。各专业媒体对各自领域的深入了解，使得此次活动能够真正拨开娱乐圈纷繁的迷雾，戳穿那些闪烁着光芒的流言，找出那些值得我们关注的人和事。

活动官网：http://ent.cctv.com。

2008年《大众软件》下半年（14～24期）目录

林晓：今年上半年的目录刊登在第14期上。3个常规性的栏目“读编往来”“双周回眸”“晶合通讯”以及每期基本固定页码的“乾坤一技”（119页）“秘技屋”（120页）没有放入目录中。以下文章题目前面的数字表示“期数—页码”。

新品初评

专题企划



猜想“巫妖王”！猜想艾泽拉斯！

《魔兽世界——巫妖王之怒》活动公告

2008年的年末，外服的《魔兽世界——巫妖王之怒》已经在11月18日正式更新。国服的玩家可能要等得久一点，但你们一定通过各种渠道了解到《巫妖王之怒》的各个细节——可以说，什么都了解了，就是没玩到而已。在这个国服尚未更新的无聊时刻，不如浮想联翩，看得更远一点，猜猜今后《魔兽世界》会有什么样的改变。比如，《巫妖王之怒》之后下一个资料片会是什么？下一个资料片可能开放哪些地区？有什么新的职业和商业技能可能开放？有什么奇怪的职业技能会被暴雪设计师发明出来？会有什么新的坐骑？插上你想象的翅膀，一起来猜想艾泽拉斯吧！欢迎你用文字或者绘画来设计你心中的魔兽世界！

活动如何参与

把你心中对未来《魔兽世界》的想象和期许，用文字或者图象描述出来，寄给我们，你就有可能赢得价值不菲的奖品。

活动具体要求

文字稿——字数不限。手写请尽量用稿纸，字迹清晰整齐。电子格式请使用纯文本格式（.txt）。

图像稿——手绘稿大小不限。电子稿分辨率请尽量在300dpi以上。

无论是文字稿还是图像稿，请在稿件中注明作者姓名和联系方式。来稿一律不退，请自留底稿。

来稿邮寄地址

北京市亮甲店130号恩济大厦5层512室 林晓收（邮编100142）。请在信封上注明“魔兽活动”。

或E-mail：linxiao@popsoft.com.cn，信件主题请注明“魔兽活动”。

活动时间

2008年12月1日～2009年2月1日。

奖项及奖励

猜想独创奖：1名，奖品为微星9600GT显卡；
猜想闪亮奖：2名，奖品为价值100元的魔兽点卡；
重在参与奖：20名，奖品为《魔兽世界》周边纪念品。

网络时代

实用软件

硬件评析

应用心得

前线地带

评游析道

在线争锋

极限竞技

攻城略地

游戏剧场

TOPTEN



话说很久很久以前，有个老人丢了一匹马，他却并不为此伤心难过。几天后，离家出走的马带着一匹骏马自己回来了，老人也没有因为财产的增加而快乐。邻居都觉得这老头儿不识好歹。谁料想老人的儿子骑上那骏马被摔断了腿，这够倒霉吧？老人却说："腿摔断了却保住性命，或许是福气。"果然不久征兵，老人的儿子因为断腿不能出征，保全了性命。这个故事被后人浓缩为一句成语——"塞翁失马，焉知非福"。



塞翁失马与软件榜单

■晶合实验室 林晓

先人的非凡智慧屡屡被验证，这不，最近软件江湖发生的一些事，又再度证明咱老祖宗就是高瞻远瞩，眼光长远。第一桩事当属微软打击盗版之"黑屏"计划，引得从用户到媒体乃至学者官员企业家一干人等或怒发冲冠或慷慨激愤或惶恐不安……是福是祸？流言猜测满天乱飞。乃至到了微软计划中的"黑屏"之日，心急的网友甚至自制"黑屏"以嘲讽之。而国人醍醐灌顶，深切意识到"微软"不可能永远提供免费的午餐，说到底人家也还是外国公司，维护的是商业利益，要想保护本国本人的信息安全，必须支持国产正版软件全面替代微软。这真是"塞翁失马，焉知非福"，中科红旗Linux替换Windows，金山WPS Office、永中Office取代微软Office，并非不切实际的胡思乱想。10月以来，免费下载使用的WPS Office用户量已超过2200万，日活跃用户量超过450万，便是最好的证据。因而本期热门软件排行榜上出现了WPS Office的身影，虽属意料之外，却也是情理之中。

另一件事是瑞星卡卡的用户发现邮件莫名其妙丢失，收取邮件时OE会不断删除邮件目录下的收件箱.dbx文件并自动重建。而且邮件一旦丢失，并不能保证100%恢复。因为使用OE的人众多，据保守估计受害用户至少上千万。瑞星此后紧急升级卡卡助手，并向用户致歉。这样一个严重的Bug对瑞星的声誉自然带来一定影响，但妥善及时的善后，让用户看到一个公司的责任感和道德意识，又为瑞星增强了信誉。瑞星本来常列热门软件排行榜上杀毒软件中的第一，但今年屡屡被后生晚辈360安全卫士超过，想来也是有点"不爽"的。杀毒软件市场本就竞争激烈，稍有差错对手便会乘虚而入，多少曾经笑傲江湖的杀毒好手而今归隐山林寂寂无名，也只有瑞星与金山毒霸历经劫难仍坚持盘踞在榜单上。

百度Hi和网易泡泡是热门软件榜单中的新客。作为即时通讯软件，网易泡泡要大百度Hi好几岁，哥俩儿同样依靠成熟的网络社区，立足于网易和百度千万级的用户基础上。但二位此时才出现在榜单中，被用户认同与关注，不免令人唏嘘。百度Hi发布之时，办公室中也有人心向神往，跃跃欲试，奈何IM一个人玩不转，若非群体参与，等同虚设。因而百度Hi很快便被习惯QQ、MSN的人抛弃，似乎注定是款"鸡肋"型产品。但福祸难料，许多学生用户因为百度Hi人少环境好而放弃了QQ，加上百度强力推广的"百度有啊"中使用百度Hi，这款并不出新的IM软件还真有那么点将红的可能。

"百度有啊"作为C2C网络购物市场，摆明要和淘宝网一决网购天下。"有啊"上线的第一天，访问量超过了400万，近200万件商品上架，来势凶猛。不过"有啊"能否如愿抢走淘宝的奶酪，还得"骑驴看唱本，走着瞧"。另外，2009年的经济形势也会对C2C有影响，目前B2B交易就因世界性的经济危机而大幅度下滑。这个冬天对许多网络企业来说可是冷得够呛。分析人士指出，尝鲜固然是大众之本性，但在新品层出不穷的信息时代，一个产品起步阶段的好表现的价值正在缩水，百度Hi到Google Chrome浏览器的经历，都证明用户不会在一件新产品上耗费太多时间和精力。因而百度Hi能够在榜单上呆多久，还是个未知数。

不过，这个时代喜新的人们，怀旧恋旧程度却也相当严重。一款成熟的产品，只要能维持不断的技术升级，依然可以稳稳占据市场与人心。比如常年在榜单上的金山词霸与金山毒霸。要知道金山词霸有3000多万的用户，占据我国翻译软件行业92.8%的市场份额；金山毒霸2008年上半年的日平均订购用户数则达到870万人，还开拓了日本和越南的杀毒软件市场。这两款都有10年以上历史的软件，真是闪亮的金字招牌。因而相信金山虽把企业发展的重心放在了游戏上，但肯定还会坚持研发应用软件产品和服务供应商之路。毕竟20年的软件之路，已经使金山成为中国软件业的一杆旗帜，不能也不该倒下。

有些软件在下载软件与热门软件两张榜单中都有出现，像千千静听、完美卸载，这都是为我们的电脑生活锦上添花的工具，虽然小可是方便实用，理所应当获得宠爱。至于QQ之类的大众货，已经深入人心，恐怕会天长地久地存在下去。

2009年的这两张榜单会是怎样的？我能猜中一半。你呢？

（本文插图取自http://www.gscn.com.cn）





TOP TEN

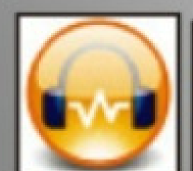
快车 FlashGet 热门软件下载排行榜



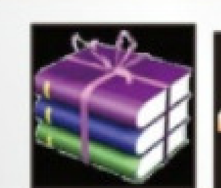
1 快车（FlashGet）2.2最新版 82 521



2 腾讯QQ 2008 KB3 正式版 68 573

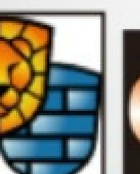


3 千千静听5.2 简体中文版 64 332

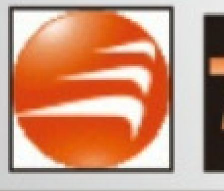


4 WinRAR 3.80 Beta 4 简体中文版 61 332

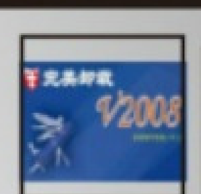
5 PPLive 1.9.47 60 201



6 瑞星杀毒软件2008 下载版20.60.10 58 211



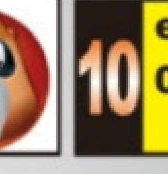
7 U盘病毒专杀 56 988



8 完美卸载2008 Build 26.50.912完整版 55 232



9 暴风影音3.6 智能高清版 52 052



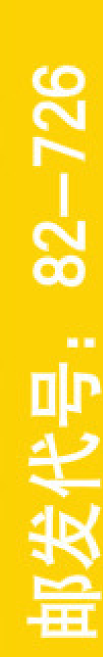
10 eMule 0.48a Build 080627简体中文版 49 074

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
迅雷（Thunder）	5.8.3.541	1	2517	↑	深圳市迅雷网络技术有限公司
360安全卫士	4.2.0.1005	2	2500	↑	奇虎公司
QQ	2008	3	2441	↓	腾讯
Office	2007	4	2419	↑	微软
瑞星杀毒软件	2008	5	2407	↓	北京瑞星科技股份有限公司
百度Hi	2.1 Beta1	6	2398	NEW	北京百度网讯科技有限公司
千千静听	5.2	7	2358	○	郑南岭
Adobe Reader	9.0简体中文版	8	2341	NEW	Adobe
暴风影音	3.6智能高清版	9	2308	↓	暴风网际科技有限公司
金山词霸	2007	10	2288	↑	金山公司
金山毒霸	2008	11	2274	↓	金山公司
搜狗输入法	3.5.0.1056	12	2263	↓	搜狐公司
金山游侠	V	13	2178	↑	金山公司
卡巴斯基	7.0.1.325	14	2149	○	卡巴斯基实验室
WPS Office	2007	15	2068	NEW	金山公司
Windows优化大师	7.82 Build 8.602	16	2051	↓	鲁锦
WinRAR	3.80 Beta 3	17	2013	↓	Eugene Roshal
木马克星（Iparmor）	v2008	18	1997	↓	罗建斌
完美卸载	2008 Build 26.50.912完整版	19	1964	NEW	完美卸载软件公司
网易泡泡	v2008	20	1888	NEW	网易

（本榜所列软件版本号截止2008年11月15日）



售价：￥6.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN